漫画的奥义

神话世界的绘制技法

[日] 塚本博义 志田隆一郎 著
易洪霖 译

Manga no Ougi

Tsukamoto Masayoshi, Shida Ryuichir

DVD 图像收录

线稿 + 漫画手稿 + 彩图，共 762 幅
7 组绘画视频，共 350 分钟

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Manga no Ougi

Tsukamoto Masayoshi, Shida Ryuichir



ISBN 978-7-115-32122-0

9 787115 321220 >

ISBN 978-7-115-32122-0

定价：49.00 元（附光盘）



封面设计：董志桢

分类建议：美术／动漫技法

人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn



漫画的奥义

神话世界的绘制技法

[日]塚本博义 志田隆一郎 著
易洪霖 译

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（C I P）数据

漫画的奥义 : 神话世界的绘制技法 / (日) 塚本博义, (日) 志田隆一郎著 ; 易洪霖译. -- 北京 : 人民邮电出版社, 2013.9
ISBN 978-7-115-32122-0

Ⅰ. ①漫… Ⅱ. ①塚… ②志… ③易… Ⅲ. ①漫画—绘画技法 Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第130773号

内 容 提 要

神话世界历来就是画家们笔下不可缺少的绘画题材。

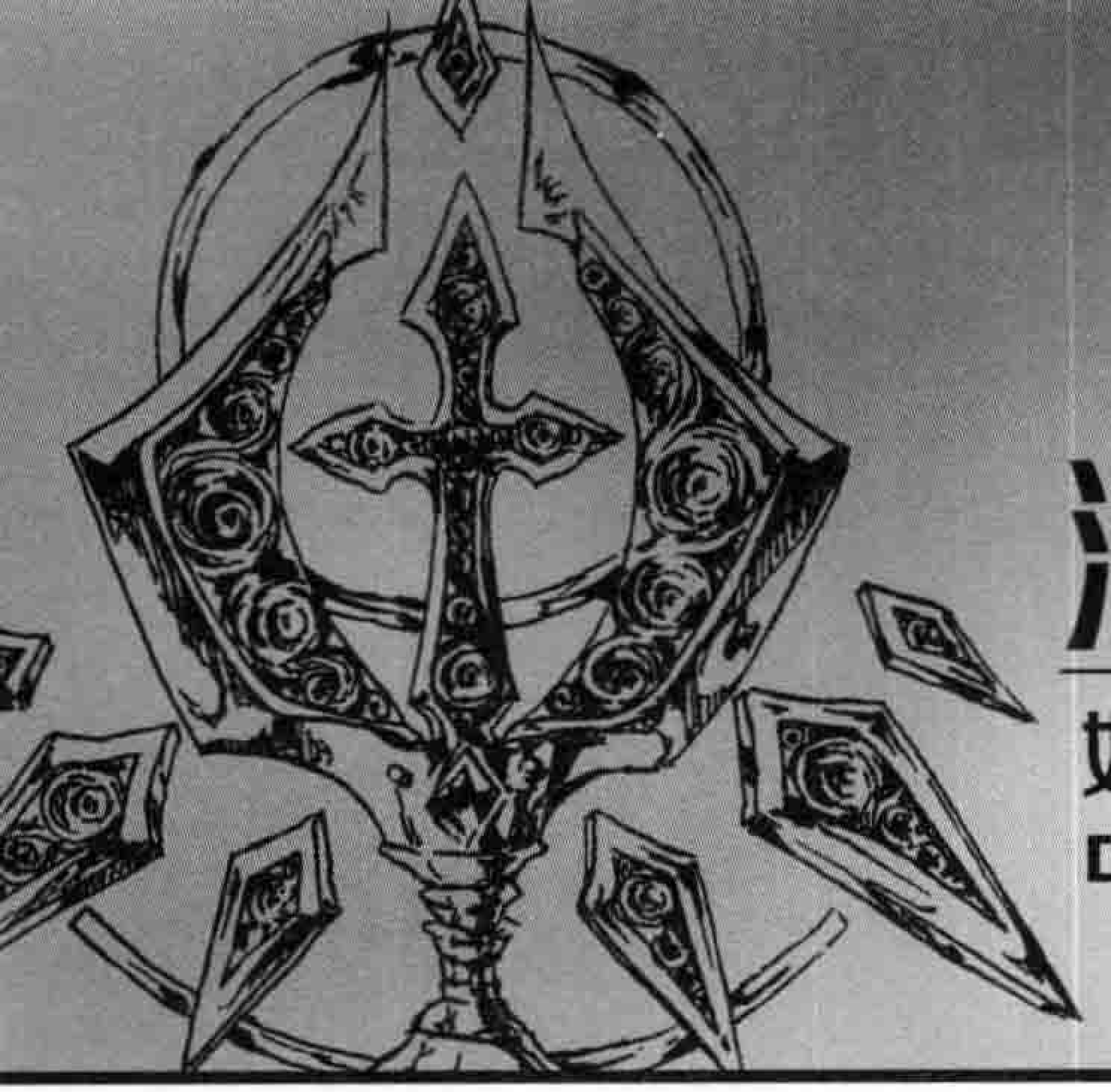
本书以神话世界为主题，带领读者只用手中的一支笔，描绘出传说中的刀剑、宝石、魔物鳞片、食物，甚至是神殿、神话世界场景等各式各样超越想象极限的华丽物象。书中的各种笔触技法，无论是用来画黑白线稿还是彩色图画，都能精彩呈现出别样的风格。本书随书附赠的光盘，收录了700多张参考图片，以及超过4小时的视频教程。

本书适合一切喜爱神话世界的绘画、动漫、游戏、电影从业者和爱好者参考使用。

◆ 著　　　　[日]塚本博义　志田隆一郎
　译　　　　易洪霖
　责任编辑　王雅倩
　责任印制　方　航
◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街14号
　邮编　100061　　电子邮件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　北京艺辉印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
　印张：11.5
　字数：362千字　　　　2013年9月第1版
　印数：1-4 000册　　　2013年9月北京第1次印刷
　著作权合同登记号　图字：01-2012-4128号

定价：49.00元（附光盘）

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第0021号



漫画的奥义

如何画出神话世界中的细腻技法

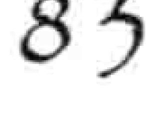
目录

第1章 描绘神话传说中的人物角色





第2章 描绘神话传说中的世界





第3章 描绘神话传说中的故事



漫画的奥义

【日】塚本博义 志田隆一郎 著

易洪霖 译

神话世界的绘制技法

人民邮电出版社

北京

图书在版编目（C I P）数据

漫画的奥义 ：神话世界的绘制技法 / （日）塚本博义，（日）志田隆一郎著 ；易洪霖译. -- 北京 ：人民邮电出版社，2013.9
ISBN 978-7-115-32122-0

Ⅰ. ①漫… Ⅱ. ①塚… ②志… ③易… Ⅲ. ①漫画—绘画技法 Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第130773号

版权声明

内 容 提 要

神话世界历来就是画家们笔下不可缺少的绘画题材。

本书以神话世界为主题，带领读者只用手中的一支笔，描绘出传说中的刀剑、宝石、魔物鳞片、食物，甚至是神殿、神话世界场景等各式各样超越想象极限的华丽物象。书中的各种笔触技法，无论是用来画黑白线稿还是彩色图画，都能精彩呈现出别样的风格。本书随书附赠的光盘，收录了700多张参考图片，以及超过4小时的视频教程。

本书适合一切喜爱神话世界的绘画、动漫、游戏、电影从业者和爱好者参考使用。

◆ 著　　[日]塚本博义　志田隆一郎
译　　易洪霖
责任编辑　王雅倩
责任印制　方　航

◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街14号
邮编　100061　电子邮件　315@ptpress.com.cn
网址　http://www.ptpress.com.cn
北京艺辉印刷有限公司印刷

◆ 开本：787×1092　1/16
印张：11.5
字数：362千字　　2013年9月第1版
印数：1-4 000册　　2013年9月北京第1次印刷

著作权合同登记号　图字：01-2012-4128号

定价：49.00元（附光盘）

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154



以物语诞生之前就被代代相传的神话世界为主题，用一支笔创造出各种漫画原稿。


神话是所有角色以及
hiro usuda


各种故事的
故乡

线条笔触可以表现出光源的质感，也是一切练习的根源。







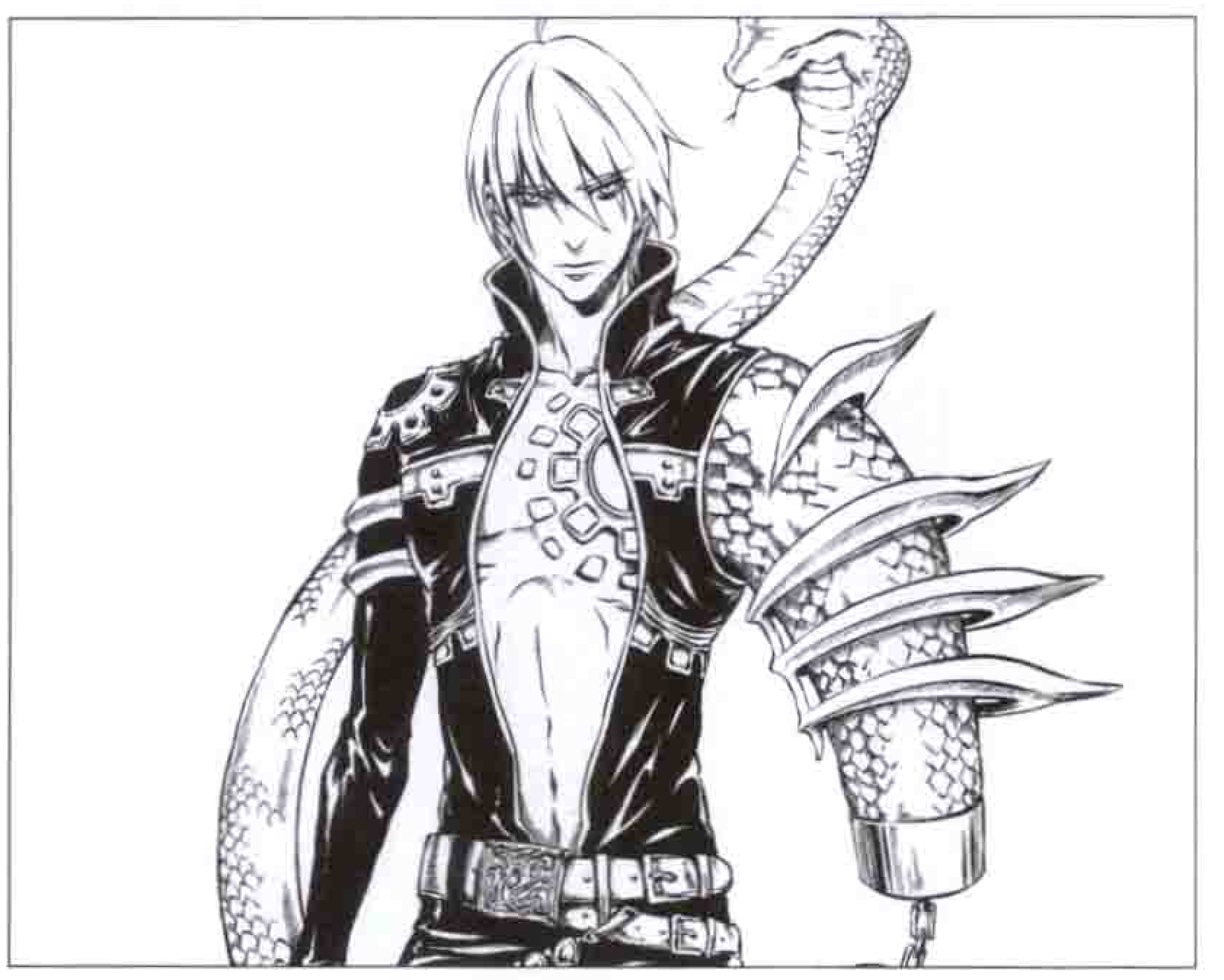


想要画出美丽的彩色图稿，诀窍在于利用色差为画面带来强弱感。

想学习色差，首先可以利用插画最基本的黑白两色来描绘，然后再用中间的灰色做渐变的处理，接着再增大整张图的色调幅度，如此反复练习为佳。

有了对色差的敏感度后，便可将这个技巧运用在彩色渐变上面。





描绘彩色图稿途中若有所迟疑，不妨试着转成灰色图稿。
美丽的彩色图稿即使改成灰色，其美丽依然不减，但若整张图的灰色看来缺乏变化，就必须改变配色以突显画面的强弱。



用线条笔触表现质感，这在描绘人物角色时也派得上用场。

例如，覆盖肌肤的柔软衣物，搭配泛着金属光泽的短剑，借用不同质感的笔触表现出二者的差异，便可以赋予原创人物角色独特的存在感。

用线条笔触呈现差异，突显人物角色的存在感。

前言

本书主要说明质感的表现方法。

现今市面上虽然出版了许多关于漫画角色的创作、各种绘画方式、人物姿势、素描的书籍，但在我学生时代出版的工具书则是指导如何掌握线条笔触、怎么运用一支笔画出毛发等内容的，而现在这样的书籍越来越少了。

追究其原因，主要是因为CG的问世吧。绘图软件日渐普及，无需用到传统画笔技术的画法也愈来愈多。CG对于创作者来说，和毛笔、铅笔相同，都是一种『工具』，而且非常便于表现技巧，在价格上也比以往便宜许多，相信在日后它还会更先进。

不过，使用方法能更便利固然好，但最重要的还是整体的平衡。也就是在凡事有一利必有一弊中取得平衡。

人们依旧使用铅笔或水彩等传统绘画工具，有两个主要的理由。其一是与CG的设备比起来较为『便宜』。另一个则是可以历经多次失败。每次的『失败』都是进步，经过失败，我们可以训练自己『重新建构』的能力，这种能力在造型设计上是不可或缺的。

翻阅书本或是浏览网络，可以更容易找到CG既便利又『不会失败的方法』，因此只要懂得操作个人电脑，任谁都可以画出漂亮的渐变。这也是CG虽然价格不斐，却依然可以普及的原因。

然而，在书本或是网络上找到的『不会失败的方法』，与自己实际手绘体会到的技法终究不同。中间缺乏了『为什么不可以用某种画法？』『我要怎么着手才好？』等，凭自身一再思考才找到解答的过程。

举例来说，有传统绘画经验的人，在转战CG后，通常也会有好的表现。游戏公司在选择人才时，除了考察CG技术外，也十分重视传统技术所培养出来的素描能力。

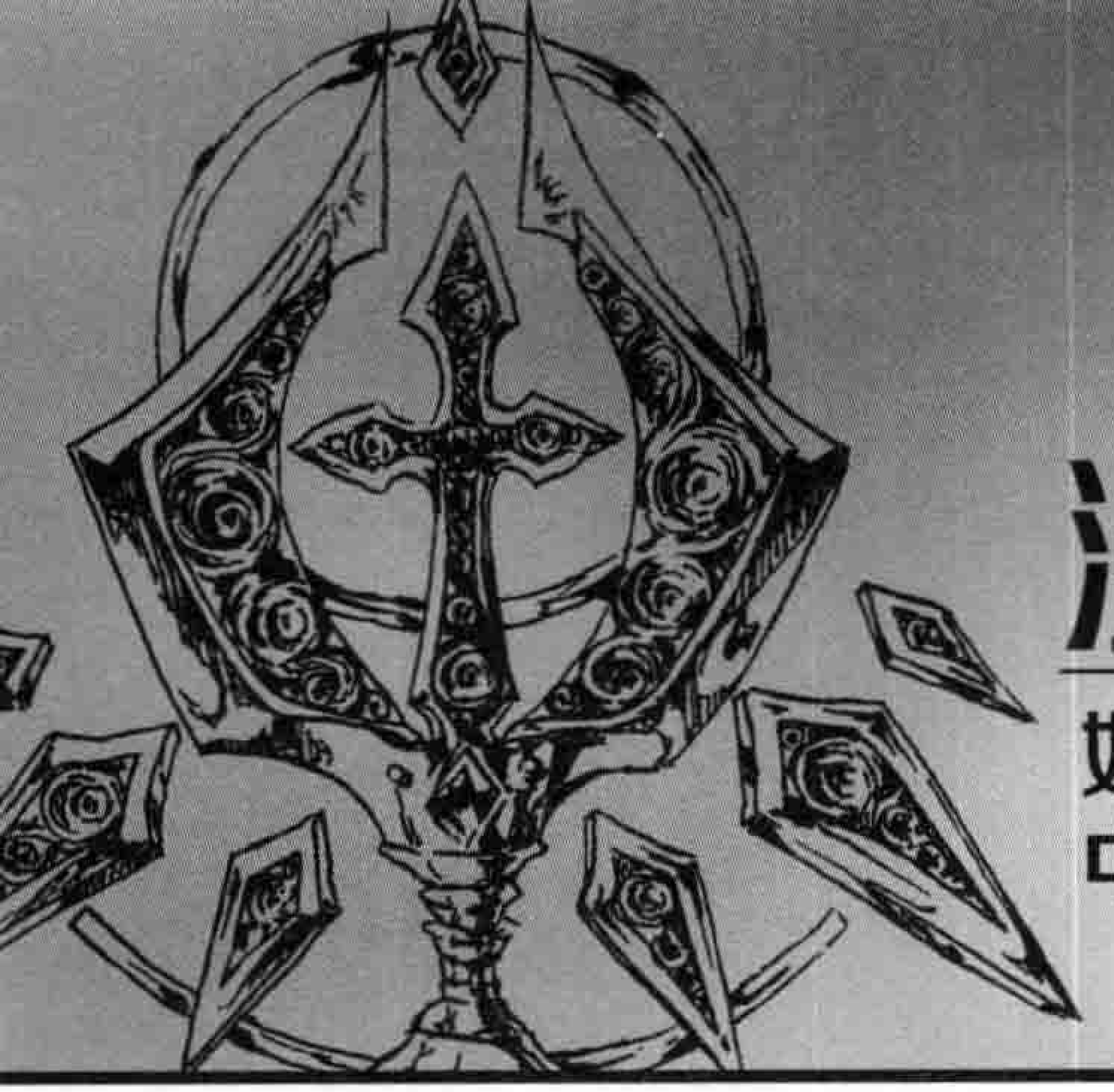
传统技术中，即便是要漂亮地呈现一个渐变，也要一再历经失败，然后通过反复思考『该怎么做会更好？』，才会从中想出各种技巧，例如『用打火机烤沾水笔的笔尖』。这个过程是很重要的。

此外，世间不乏各式各样的工具，但并没有什么是非用不可的，画图只要有一支笔就够了。

也就是说，创作者要『传统』与『数码』兼备。

本书想传授基础的技法给画画的人。不过，目的并不只是单纯教导大家学会传统技法，而是要读者学习、感受传统的表现力。因此，本书内容将集中在线条笔触上面。我希望无论是画得好或画得不好的人，只要是想借助漫画或绘画来表达自我的人，都可以通过本书获得更能表现自己的方法。

塚本博义



漫画的奥义

如何画出神话世界中的细腻技法

目录

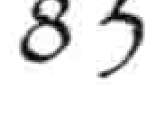
第 1 章 描绘神话传说中的人物角色 15







第2章 描绘神话传说中的世界





第3章 描绘神话传说中的故事

附赠光盘的使用说明

[!] 在此提醒您，本书籍内所有的图像并非全部收录于 DVD 中。

档案架构

漫画的奥义

第 1 章

第 2 章

第 3 章

视频

00 开头彩页

01 神话人物角色

02 何谓线条笔触

03 笔的种类与其线条笔触

04 基本线条笔触

01 哈努曼 a.jpg

在附赠的光盘里，收录了本书所刊载的范例插图以及插画家创作过程的影片。

范例插图是以高解析度形式收录，您可以利用图像处理等软件来放大显示，以阅览图像的细节。

关于附赠的光盘

- 附赠于本书的记录媒体为DVD-ROM。
- 想要读取光盘内的文件，需要放置在连接于电脑并处于可用状态的DVD—ROM相容光驱内，请于使用前确认。
- 本书附赠的光盘可对应以下操作系统：Windows XP、Windows Vista、Windows 7。

- DVD中的文件（以下皆称“文件”）储存格式为WMV格式（影片）以及JPG格式（图像）。
- 欲观看影片文件，需要使用Windows Media Player软件，或是可以播放WMV格式的软件。

- 在此提醒您，于电脑显示器上开启文件亦或是打印出来时，其色彩会与刊载于本书纸张上的图像有所差异。这是基于读者的电脑显示器与打印机差异而造成的现象。
- 在此提醒您，不保证文件中的内容与刊载于本书纸面上的插图完全相同。本书刊载的插图与文件的显示结果不一致时，将以文件为主。

关于影片文件

收录作家执笔过程的影像文件是为了方便理解整个制作过程，所以比一般绘画动作还要快的形式收录而成。
在阅览之际，若影片速度与影像处理使您感到不适时，请立刻停止阅览。
此外，光盘中并不提供或推荐特定播放媒体，请读者自行选择。

关于文件内容

- 本社对于收录在附赠光盘中的文件，将不进行任何相关服务支持。
- 因为使用文件内容而造成任何问题，作者、插画制作人、Side Ranch公司以及人民邮电出版社将不负任何责任。
- 收录于附赠光盘中的插图以及摄影作画形式的影片，其著作权皆归属于作者，此著作权乃受法律保护。
- 收录于附赠光盘中的一切文件，禁止复制、加工并进行贩卖、发布、转让、出租、借贷、租赁、转卖、分享或在网络上公开。此外，将文件格式转换成其他文件格式时，转换后的文件亦适用上述禁止事项。

本书介绍的部分文件，由于著作权问题未收录于本DVD之中。另外，由于文件是在Windows XP、Windows Vista、Windows 7的环境下制作，所以有可能在其他环境下无法正常播放，不便之处请多见谅。

漫画的奥义

第 1 章

漫画的奥义 描绘神话传说中的人物角色

神话世界的说明

神话是人物角色与故事的源泉

想要直接描写自己所在的现代社会，其实很困难，因为现实世界拥有诸多问题。若是描绘得太过写实，有时反而会在无意间伤害到其他人。

在电视与电影中，为了逃离现代常识以及规则的束缚，有时会采用历史剧、科幻剧、奇幻故事等方式，以增加表现的自由度。就这点来说，神话与历史剧一样，都是展现故事的最好方式。

此外，神话也是各种人物角色产生的源泉。大多数的神话自纪元前便已诞生，许多类似的故事也流传于世界各地。

	英雄（主角）	女主角、女神	恶人、反派	龙、蛇	野兽	武器、防具、杖
希腊神话	・阿波罗 ・阿喀琉斯 ・赫拉克勒斯 ・珀尔修斯	・安杜路美达 ・黛安娜 ・雅典娜 ・赛姬	・塔纳托斯 ・美杜莎 （蛇发女妖） ・赫尔墨斯	・九头蛇 ・拉冬 ・厄客德娜 ・提丰	・飞马 ・奇美拉 ・地狱犬 ・独角兽	・三叉戟 ・神盾 ・弯刀 ・商神杖
北欧神话	・齐格飞 ・奥丁 ・托尔 ・弗雷	・布伦希尔德 （女武神） ・弗蕾亚 （凡娜迪斯）	・洛基 ・霜巨人 ・赫尔	・法夫纳 ・耶梦加得 ・尼德霍格	・欧德姆布拉 ・芬里尔 ・斯雷普尼尔 ・福金＆雾尼	・永恒之枪 ・胜利之剑 ・雷神之锤 ・戴恩的遗产 ・巴尔蒙克
凯尔特神话、亚瑟王传说	・库丘林 ・芬恩・麦克库尔 ・亚瑟王 ・兰斯洛特	・布里吉特 ・莉安农 ・迪尔德丽 ・美芙	・茉莉安 ・斯卡哈 ・莫德雷德	・美溜姬奴 ・科若姆・科尔瓦哈	・猫妖精 ・凯尔派 ・玛查 ・杨格林	・天鸣枪 ・光翼之枪 ・王者之剑 ・无毁的湖光 ・回应之剑
埃及神话	・拉 ・奥西里斯 ・法老王 ・阿蒙	・哈托尔 ・伊西斯 ・奈芙蒂斯	・阿佩普 ・赛特	・阿蒙・卡穆特夫 ・瓦吉特 ・阿波菲斯 ・梅雷瑟格	・托特 ・阿努比斯 ・巴比 ・贝斯特	・法老权杖 ・叉琴 ・弯刀 ・冥王神鞭
印度神话	・毗湿奴 ・因陀罗 ・黑天 ・梵天 ・湿婆	・辩才天女 ・雪山神女 ・吉祥天女 ・白度母 ・恒河女神	・卡利 ・阿修罗 ・楼陀罗 ・德叉迦	・弗栗多 ・蛇王	・哈奴曼 ・达温 ・迦楼罗 ・紧那罗	・三叉矛 ・胜利之弓 ・金刚杵 ・太阳弓

勇气十足的英雄、美丽的少女、引诱他人的坏蛋、强大的巨龙等，产生于不同地方的故事竟然不约而同拥有这些共同点，实在让人诧异。不过，倘若我们说神话是源于人类普遍的烦恼，也就是生老病死、爱恨情仇的话，或许就不会觉得不可思议了。

如前所述，神话中所描绘的要素，其实就是各种漫画人物角色、故事的基础。

在神话的时代就被构思、创造出来的这些故事、记录、传记、英雄、传奇，可以说是我们这些活在世上的人的不可或缺的精神食粮。

如果你想要画出好的漫画，这些神话将是非常有用的资料。

就让我们一窥神话世界的奥妙，创造出专属于你自己的人物角色与故事吧。

神话的体系

表格中列举了著名神话里有名的人物角色与武器等。除此之外，神话中还有许多其他人物角色出场。若能发掘自己喜欢的人物角色，那么，神话将会更加有趣。

	英雄（主角）	女主角、女神	恶人、反派	龙、蛇	野兽	武器、防具、杖
美索不达米亚神话	・吉尔伽美什 ・恩奇都 ・马尔杜克	・伊什塔尔 ・冥界女王 ・迪亚马特	・洪巴巴	・姆修曼夫 ・怒蛇 ・拉哈木 ・库尔	・安祖 ・鸣伽鲁姆 ・乌利汀姆 ・基塔布利鲁	・沙鲁尔 ・放逐棍棒 ・追击棍棒 ・七头矛 ・狮头矛
玛雅、阿兹特克神话	・魁扎尔科亚特尔 ・大地太阳豹神 ・托纳蒂乌	・查尔丘特里魁 ・缝骨女神	・特兹卡波利波卡 ・约那尔迪帕兹特利 ・特拉佐尔特奥特尔 ・伊休妲	・库库尔坎 ・科阿特立库 ・云海之蛇	・斯巴兰克	・棍棒等
中国神话	・伏羲 ・神农 ・关帝圣君	・女娲 ・西王母	・蚩尤 ・饕餮 ・共工 ・混沌	・龙 ・应龙 ・青龙 ・烛阴（烛龙） ・四海龙王	・獬豸 ・麒麟 ・朱雀 ・白虎 ・赤兔马	・青龙偃月刀 ・蛇矛 ・如意金箍棒
日本神话、阿伊努神话	・日本武尊 ・大国主 ・阿伊努拉克尔 ・萨满伊库尔	・天照大神 ・木花开耶姬 ・须势理毗卖命 ・姬礼多千利	・素盏鸣尊 ・九尾狐 ・黄金魔神 ・白银魔神	・八岐大蛇 ・清姬 ・九头龙 ・蛇神威	・大口真神 ・八尺鸟 ・青犬 ・村神 ・狼神	・天丛云剑 ・齐之刀 ・库图内希尔卡

「充满魅力的神话人物角色」

神话人物角色的构成要素

漫画的人物角色是由各式各样的要素所组合而成。

通过寻找所有故事的根源——神话——里的人物角色构成要素，就可以掌握住创造人物角色的要点。

人物角色的名称		
构成要素	构成要素	构成要素
构成要素	构成要素	构成要素
由来或出场的神话故事等		

表格用法

说明代表性的构成要素、出场神话介绍以及人物角色概况。

猴神

哈努曼		
猴子	勇气	战士、军师
男性	助人	印度

出场于印度神话的猴族战士，同时也是军师。
当猴族之王被王兄赶出王国时，不仅一直跟随其左右，还为其复位作出重大贡献。

凶恶

奇美拉		
怪兽	合成	吐火
淫欲	凶暴	希腊

出场于希腊神话的合成怪兽。
原本是火山的神格化怪兽，但在希腊神话中则成了口吐火焰的猛兽。

诱惑

德古拉		
夜行性	惧怕银	美男子
渴望鲜血	不老	欧洲

欧洲各地传说的吸血怪物。
每晚会从棺材里爬出来吸食人血，拥有令人目眩神迷的美貌。
女吸血鬼则以卡蜜拉为代表。

化身





荷鲁斯		
老鹰	太阳	男性
天空	月亮	埃及

出场于埃及神话，司掌天空的神。
他与将父亲奥西里斯自王位上赶走的叔父赛特，进行长达八十年的王位争夺战，最终成为正统继承人。

塔沃里特		
青蛙	孕妇的守护神	女性
主宰现世	主宰死后世界	埃及

出场于埃及神话，司掌水的神。
主宰孕妇（复活），无论是现世或死后，人的一生都与她脱不了关系。

不死





僵尸		
受人操控	复活	尸体
幽灵	传染	世界各地

人类或动物的尸体，因他人之意而复活并遭到操控。
外表看来就如同腐烂的尸体，动作也很迟钝，但大多相当凶暴。

菲尼克斯		
不老不死	复活	鸟
身带火焰	治愈能力	世界各地

世界各地传说中都有类似的不死鸟。
身带火焰，据说会自己堆积香木，并生火烧死自己，然后化为新的生命诞生。

四大精灵



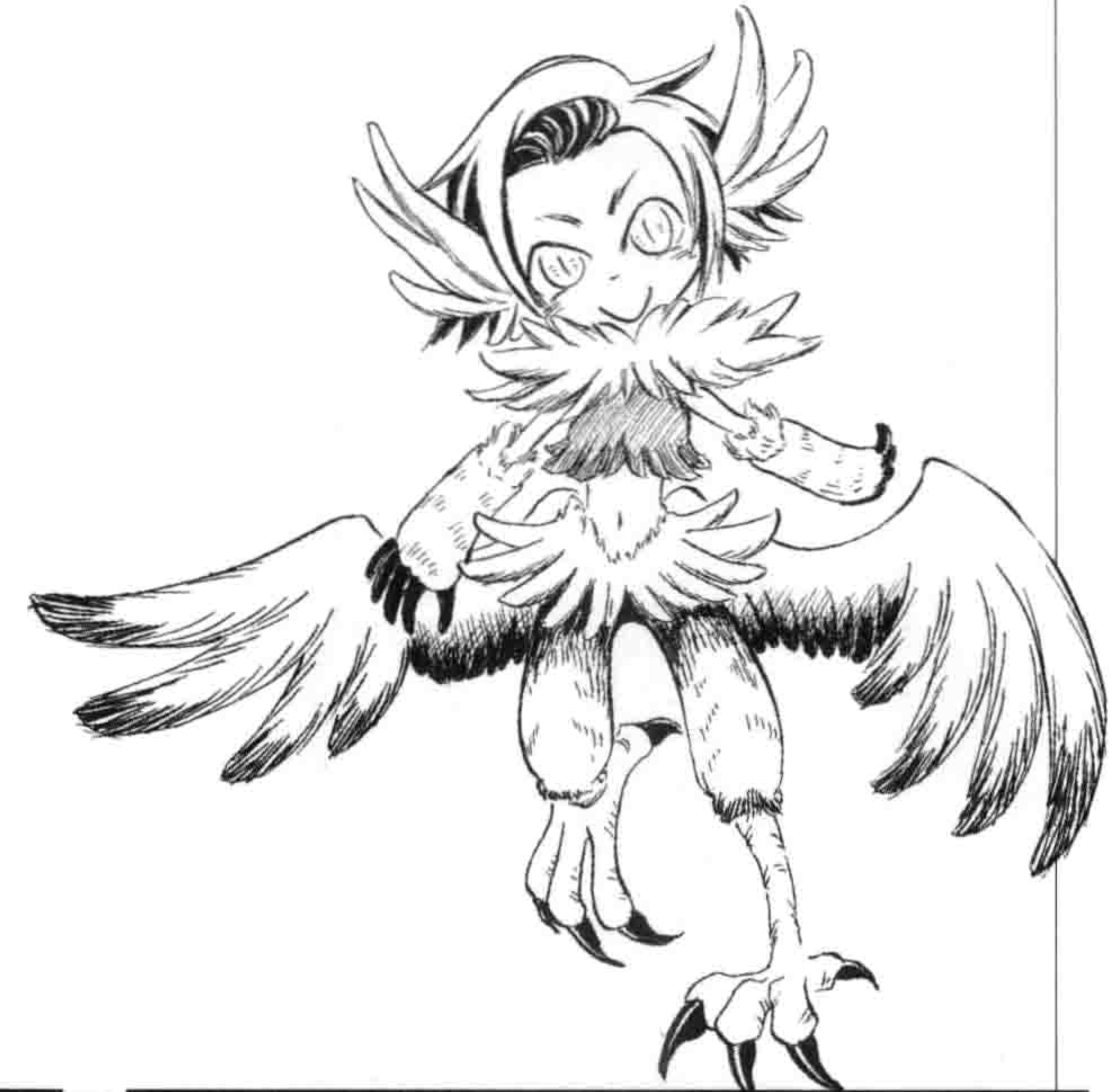
温蒂妮	
水	悲恋
女性	美丽

主宰水的精灵。
住在湖或泉水之中，外表为美丽女性的模样，有许多与人类男子悲恋的传说。

沙拉曼达	
火	生活于岩浆或火焰中
蜥蜴	可于火中再生

主宰火的精灵。
外表是蜥蜴的模样，住在岩浆或火焰之中，代表强烈的信念、坚贞的信仰以及不变的贞节。





诺姆	
土	知识渊博
老人	擅长造物

主宰土的精灵。
他是年龄可以达四百岁的长寿精灵，双手灵巧，擅长制作各种装饰品以及锻造术。

西尔芙	
风	肉眼看不见
女性	炼金术

主宰风的精灵。
身形不定，据说可以在教堂的塔尖或是高山之顶等高处看见她的身影。

黑暗





饿鬼		
鬼	饥饿	苦行
附身	充满欲望	日本

永远饥肠辘辘的鬼。
据说生前过度奢侈的人，在死后便会变成这种模样，有时也会附身在路人身上，使其病倒。

芬里尔		
狼	凶暴	遭到绑缚
巨大	吞噬主神	北欧

出场于北欧神话的凶暴巨狼。
它被矮人工匠打造的“格莱普尼尔”锁链所绑缚，一直等待着世界末日来临。

异形





格赖埃		
一出生就是老妇人模样	灰色头发	姐妹
三人共用一只眼睛与一颗牙齿	不便	希腊

出场于希腊神话的老妇人三姐妹。
她们一出生便长得像老妇人，三人共用一只眼睛与一颗牙齿，过着不便的生活。

鵺		
野兽	令人毛骨悚然的叫声	雷电
合成	招来疾病	日本

出场于日本传说的怪物。
身体是由猿猴、蛇、老虎、狸猫组成，每晚都会发出令人毛骨悚然的叫声。据说可以操纵雷电。

智慧



白泽

合成	身上长着眼睛	消除灾害病魔
圣兽	出现于和平治世	中国

出场于中国传说的圣兽。
懂得人话，熟知万物且拥有高度智慧，在德行高尚的为政者当政时会出现在世上。



斯芬克斯

合成	考验过路人	高傲
女性	看守死亡	地中海沿岸

出场于地中海沿岸传说的怪物。
对自己的智慧非常有自信，总是向过路人抛出谜题。答不出来的人就会被吃掉。

美丽



人鱼

合成	诱惑	美女
悲恋	不吉利的象征	世界各地

世界各地沿海地区传说的人鱼。
欧洲认为人鱼会诱惑船夫，使船只沉没，日本则认为吃了人鱼肉可以长生不老。

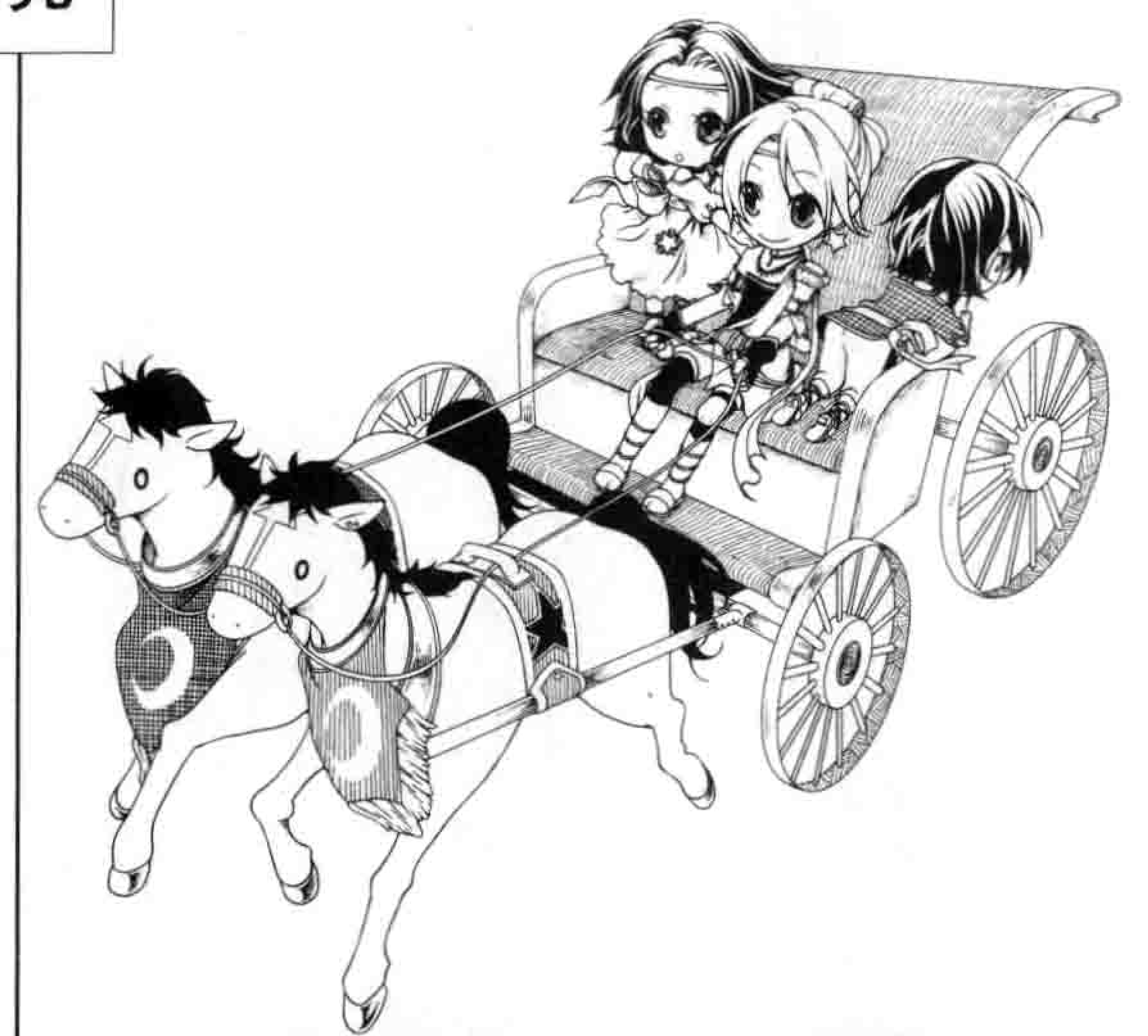


赛莲

合成	诱惑	美女
声音优美	遇难	希腊

出场于希腊神话的怪物。
住在大海航路上的岩礁上，以优美的声音诱惑船夫们，使船只撞上岩礁沉没。

月亮



玛尼		
美男子	马车的驭者	被人追赶
神之怒	拥有随从	北欧

出场于北欧神话，是运送月亮之神。
由于父亲的傲慢引来了诸神的愤怒，因而被指派为运送月亮的马车之驭者。后面随时有头巨狼追着他们。

太阳



八尺乌		
大乌鸦	三只脚	神之使者
领路	太阳的化身	日本

出场于日本神话的巨大乌鸦。
它作为熊野诸神的使者，为前往战争途中迷路的神倭伊波礼琵古领路。

海



利维坦		
凶暴	巨大	雌性
不死身	说谎	

居住于海里的巨大凶暴怪物。
由于身躯庞大，所以在移动时总会卷起海浪，引发海啸。性别为雌性，被认为与雄性的比蒙是一对。

大地



比蒙		
温厚	巨大	雄性
草食	食欲旺盛	

由神所创造的最强野兽。
它与其姊妹利维坦是两只一对的生物。性格虽然温厚，但食欲旺盛，拥有一个好似无底洞的胃。

死亡





瓦尔基里（女武神）		
极光	迎接战死者	女性
侍从	身着甲胄	北欧

出场于北欧神话，徘徊于战场上的神之使者。
当勇敢的战士战死，她就会将其灵魂带到瓦尔哈拉。不过她同时还有让中意的战士死亡并强行将其带走、仿佛死神的另一面。

巴		
死期	带着灵魂而去	人头鸟身
合成	回归肉体	埃及

出场于埃及神话，人类灵魂的形态之一。
在死亡瞬间会离开人体，将灵魂带到天国去。不过由于它会定期回到生前的肉体上，因此必须妥善保存遗体。

凶暴



欧特鲁斯		
看门犬	性格急躁	蛇
合成	斯芬克斯之父	希腊

出场于希腊神话的刻耳柏洛斯之弟。
虽然负责看守公牛，但却遭到赫拉克勒斯杀害。与其兄长一样都是自鬃毛到尾巴生有毒蛇的猛犬。是斯芬克斯的父亲。

贝斯特		
猫（狮子）	杀戮	女性
驱逐恶蛇	丰收	埃及

出场于埃及神话，司掌丰收的女神。原来是驱逐恶蛇，喜好破坏、杀戮，酷爱战斗的神祇，不过由于她在被灌啤酒醉倒的期间，被取走了凶暴的性情，因而成为现在的温和神祇。

何谓线条笔触

何谓线条笔触？

画图的时候，线条的强弱会让整张图呈现出不同的面貌。我们一般称之为『线条笔触』。

线条笔触技法会赋予一幅画『质感』『明暗』，并且让整张图有深度。

线条笔触很容易表现出绘图者的个性，图画得好的人，几乎可说是在线条的表现上拥有自己的魅力。

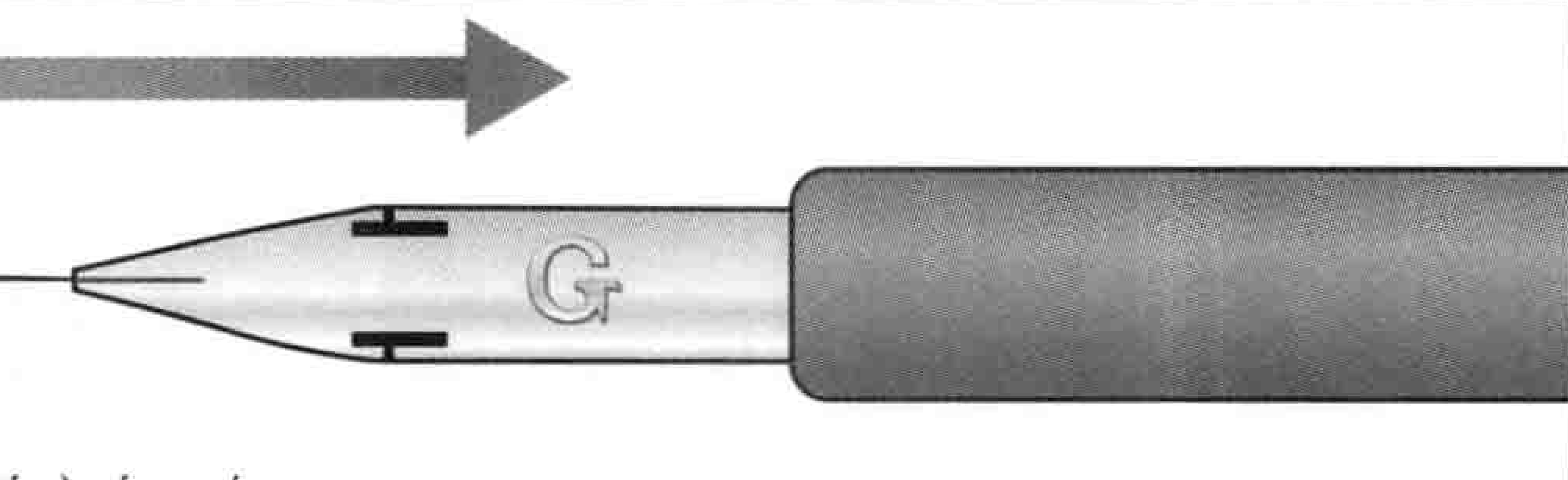


基本线条——下笔收笔

有一种下笔的基本方法，就是被称为『下笔收笔』的技法。

所谓『下笔收笔』，便是一开始先轻轻地将线条画下去（下笔），然后逐渐变粗，最后再变细提起来（收笔）。

『下笔收笔』是画出优美线条的基础，如果能运用自如，就可让整张图看起来漂亮许多。



下笔方向

在用沾水笔画图时，不要搞错下笔的方向。如果不如图所示正确地描绘的话，不仅会勾破纸张，甚至会把笔尖弄坏。

是传统？还是数码？

今后的漫画、插画世界中，线条笔触这类的传统技法真的有必要吗？

随着时代潮流，创作环境的数码化可说是必然趋势。便利的东西人人爱用是无可厚非的事，然而传统技法目前仍然有几个地方胜过数码创作。

首先，传统技术最大的魅力在于『便宜』，而且只需要一定大小的作业空间（比方说桌子）便能够进行各种创作。相反的，数码技术所需的机械设备价格高昂，必须购买各种器材及软件才能够开始创作。

不只如此，传统技术最重要的一点，就在于让你『失败』。人在历经失败后，就会思考要怎么做才好。前人便是在思考之中想出各种方法，因而创造出凭着画笔描绘各种线条笔触的技法。正因为如此，即使仅凭黑白两色的单纯线条，依然能够表现出壮丽的夜空或夕阳、可怕的魔王或怪物，人的表情、美丽的头发与眼神。

在数码化风潮下，也只有这些技法是你能运用的与别人不同的表现手法，并且能帮你创造出独特的构想。

用画笔描绘线条时，下笔力度的轻重会直接反应在线条上，产生强弱之别。既有『渐强线』『渐弱线』，在直线之外再配合运用『中断』『虚线』，更可以表现出头发的亮丽、玻璃的光泽、宝石的灿烂。

当你不知如何是好时，不妨试着更换画笔的种类。例如，要画粗而有力的线条就用G笔尖；要表现细而锐利的线条或点画可用圆笔尖；要表现缓和柔软的线条则用D笔尖。像这样，只要更换画笔的种类，就可以改变线条笔触。多方尝试后，想必你也可以找到符合自己爱好的画笔。



试一试各种线条笔触

人体（部分）
（详细请参照第 50 页）

人体（全身）
（详细请参照第 60 页）

半人半兽
（详细请参照第 64 页）

翅膀
（详细请参照第 68 页）

龙
（详细请参照第 76 页）

角
（详细请参照第 72 页）

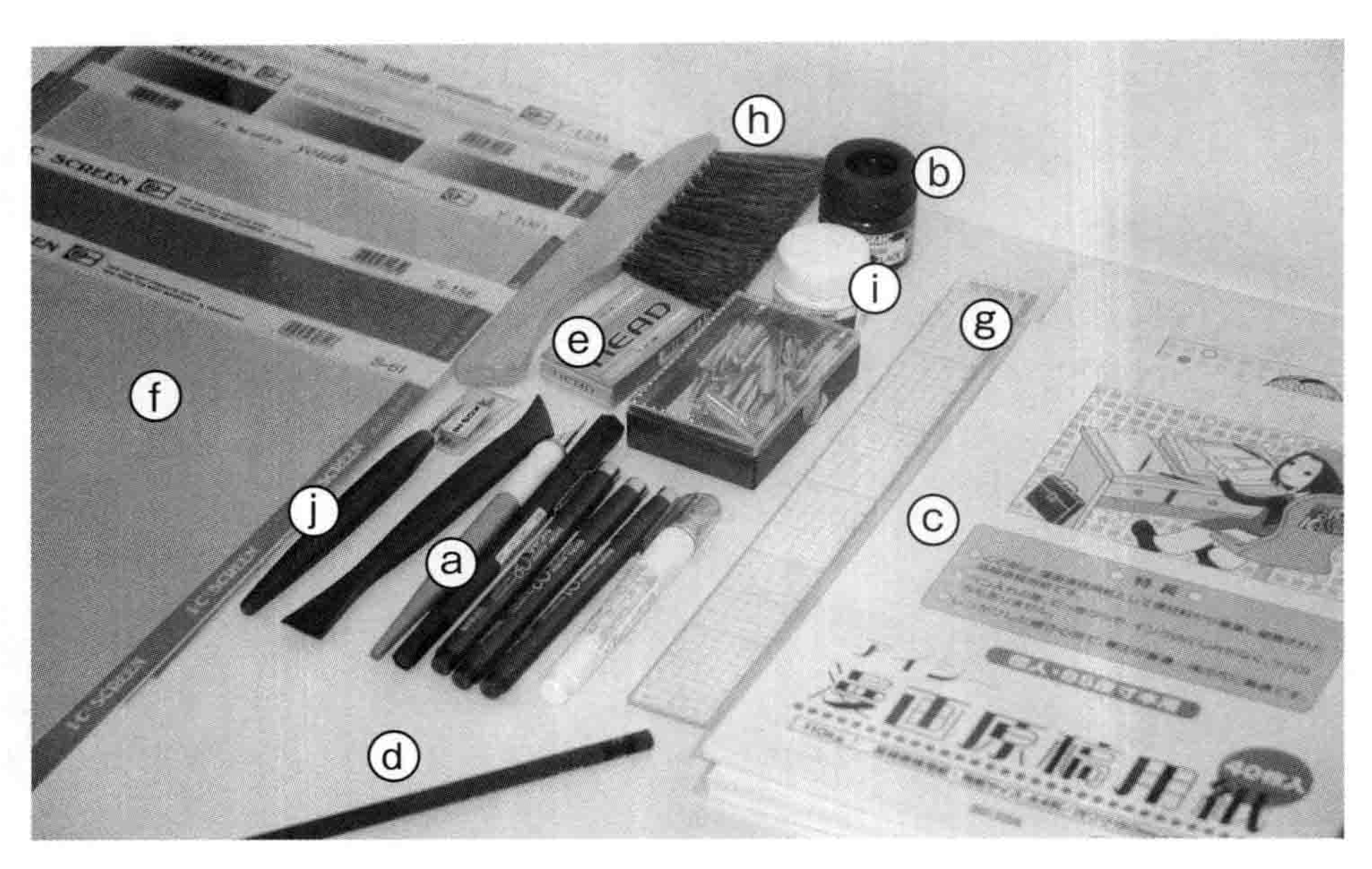
背景
（详细请参照第 84 页）

天空、云
（详细请参照第 137 页）



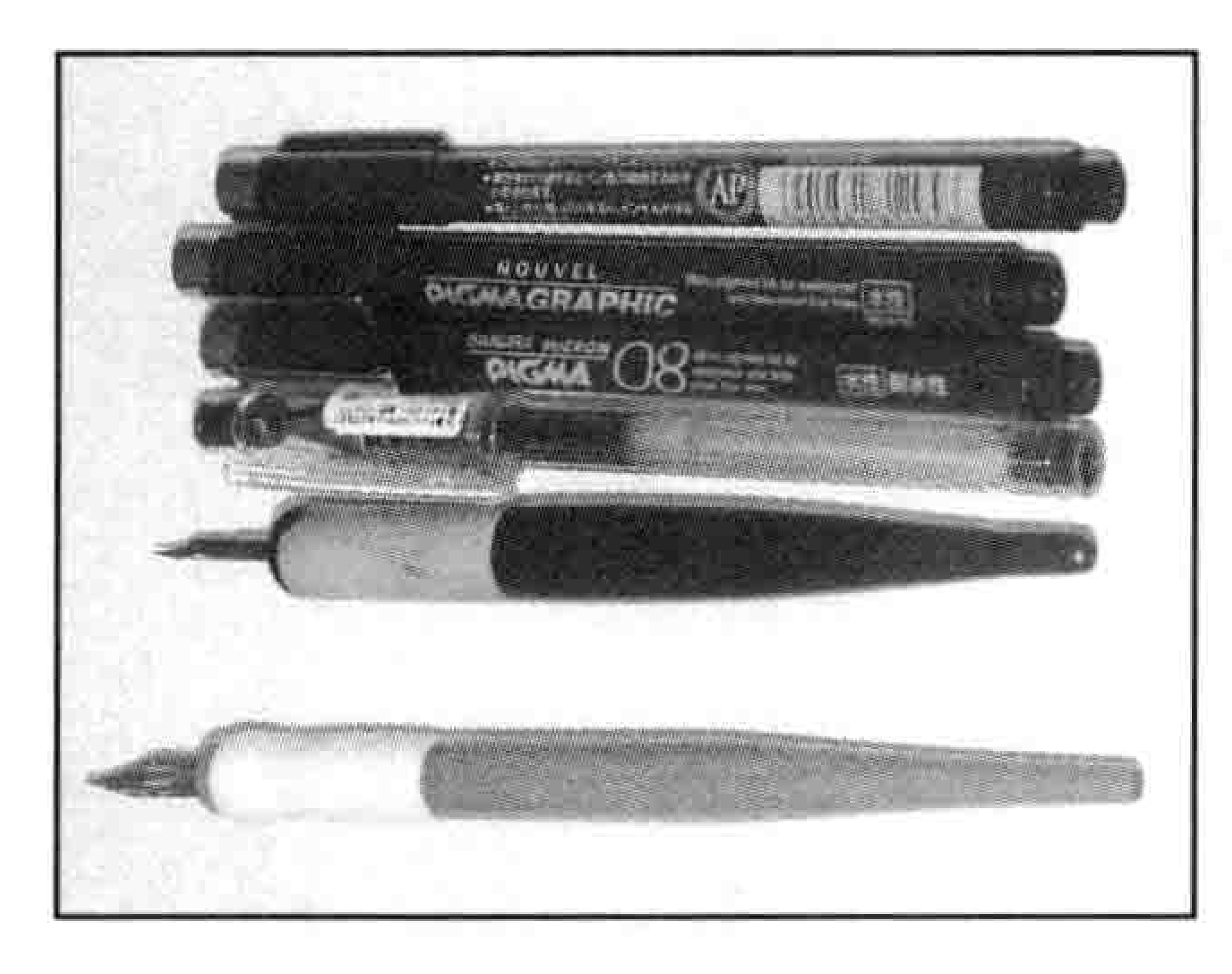

食物
（详细请参照第 120 页）
配饰
（详细请参照第 90 页）
金属、武器
（详细请参照第 98 页）
火
（详细请参照第 126 页）
石头、岩石
（详细请参照第 132 页）
水
（详细请参照第 130 页）
风
（详细请参照第 136 页）
土
（详细请参照第 133 页）
树木
（详细请参照第 134 页）

描绘漫画的工具



漫画工具的范例

a: 笔
b: 墨水
c: 原稿纸
d: 铅笔（自动铅笔）
e: 橡皮擦
f: 网点纸
g: 尺
h: 羽毛刷
i: 白墨水（修正液）
j: 美工刀





笔

一般人都是选择能够替换丰富种类笔尖的沾水笔，但也有职业漫画家使用代针笔。下笔强弱容易控制的 G 笔尖使用者最多，不过最好多方尝试，以便找出适合自己的笔尖。

由于笔尖是一种消耗品，所以如果下笔时感觉不顺，就应该立刻更换。

关于笔的种类，请参照第 32 页。

墨水

描绘漫画时，很多人选择制图用墨水或证券用墨水，不过，使用墨汁的漫画家也不在少数。最近上市的漫画用墨水，很受到欢迎。



原稿纸

描绘原稿的稿纸，应该选用能够让笔尖平顺滑过的插画卡纸或高级纸等。

这里推荐的是各家厂商所推出的漫画用原稿纸，因为上面画有格线，在描绘分镜时非常方便。



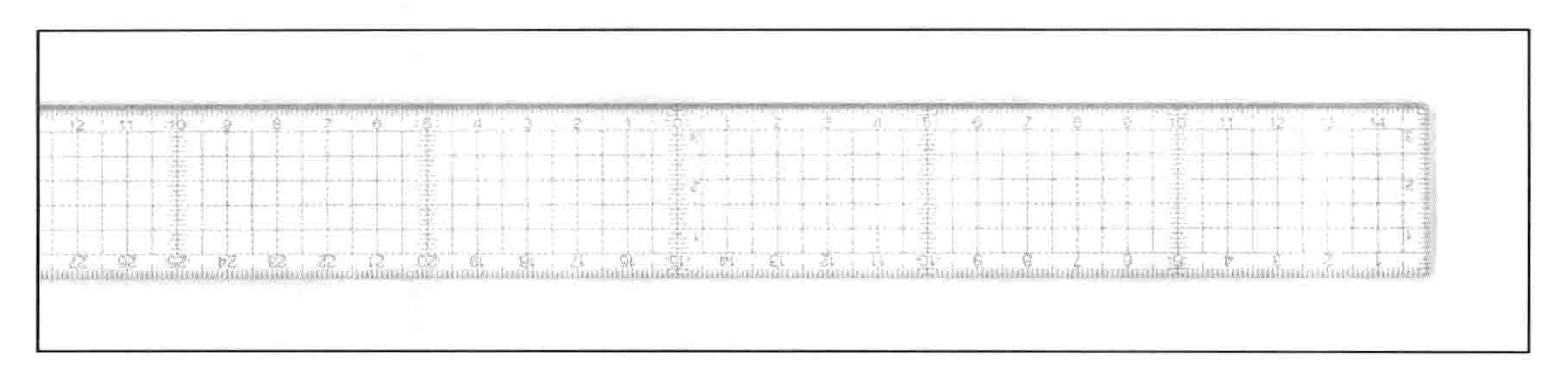


白墨水

下笔如果失败了，就要使用白墨水（修正液或白色广告颜料）来加以修正。

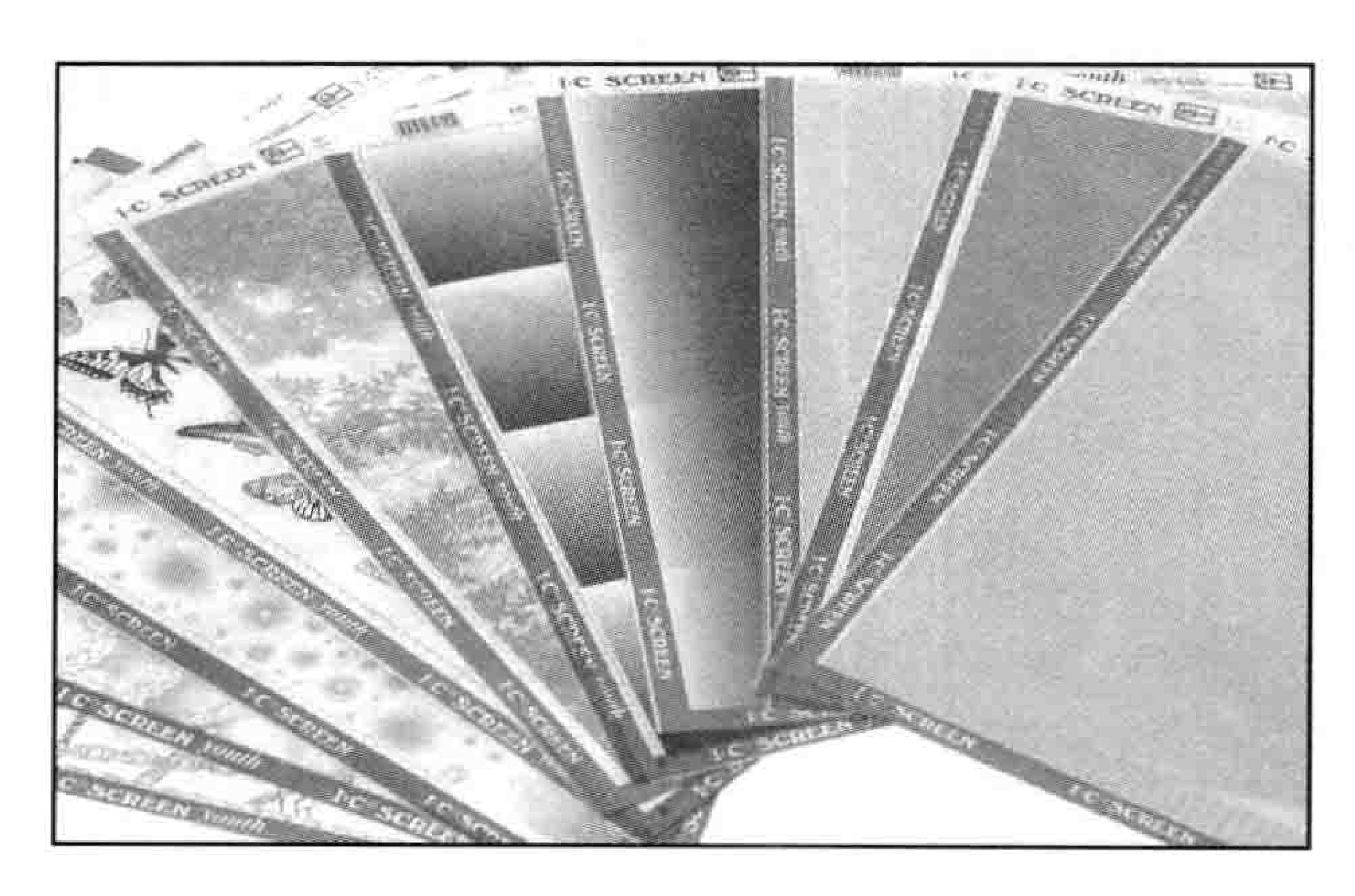
除修正以外，如果能够巧妙运用白墨水，就能营造出如星空或是水珠溅起的模样。

漫画用的修正液，市面上也有销售。



尺

长尺是画漫画时绝对不可或缺的工具。如果还有便于描绘平行线的三角尺，或是用于画细长直线的小尺就会更加便利。想画曲线的话，则可以使用云形尺。



网点纸

网点纸是一种表现中间色的画材，几乎所有的漫画家都会使用。

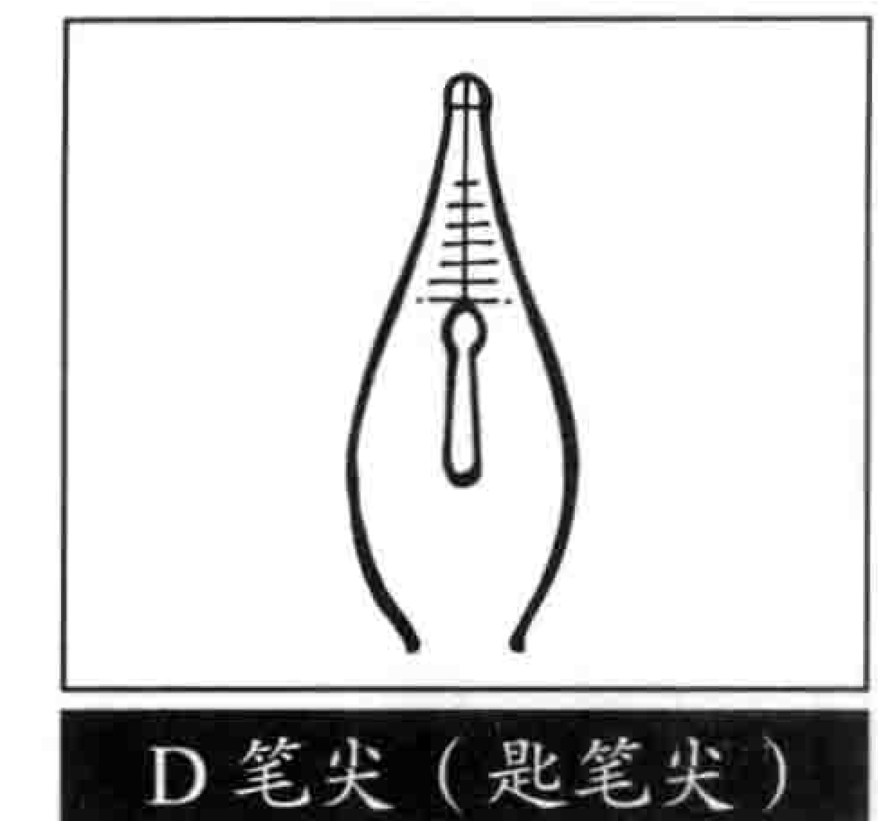
这是用于最后的修饰的，首先要用美工刀切割，然后把带有黏胶的那一面贴到纸张上使用。

网点纸的使用方法有很多种，既可削除也可重叠，若与本书学到的线条笔触技法组合在一起，那么能够增加表现的手法。

●照片提供　IC 网点 / 漫画用画材企画、开发

笔的种类与其线条笔触

代表性的沾水笔



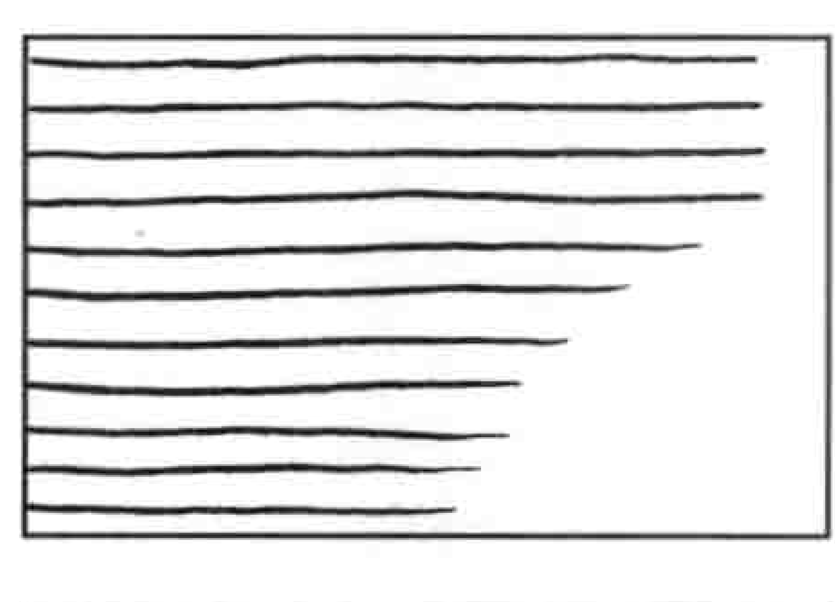
D 笔尖（匙笔尖）

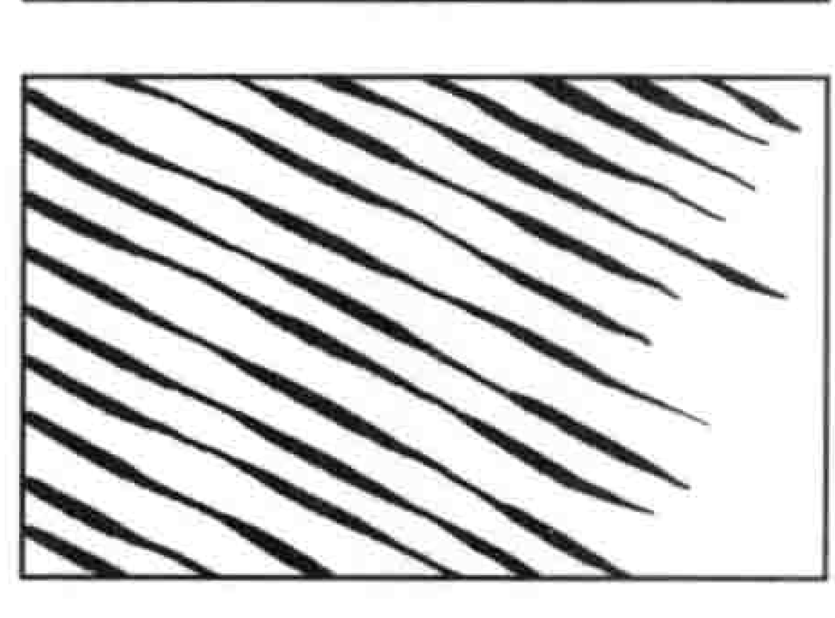
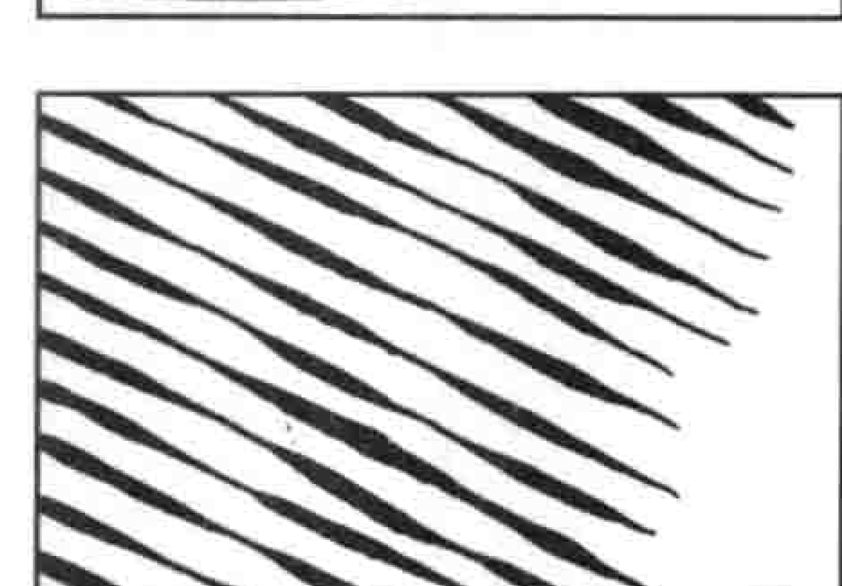
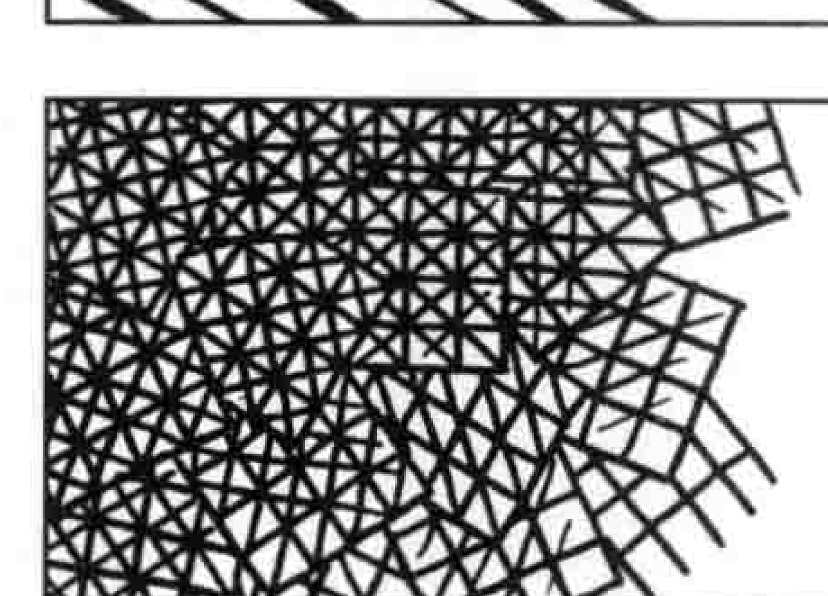
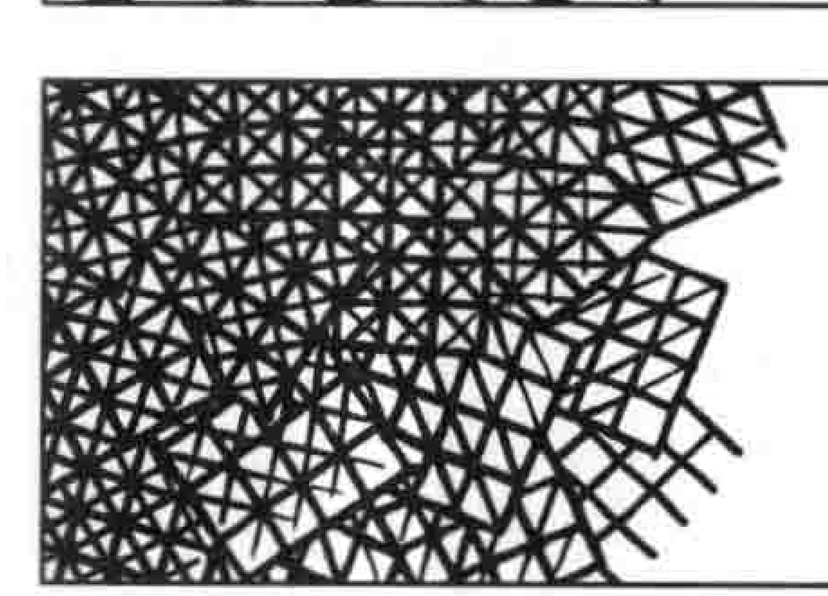
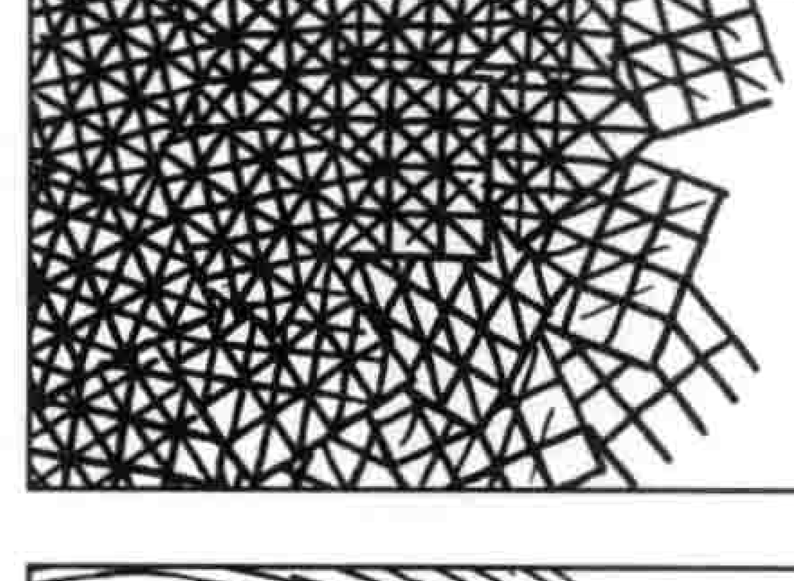
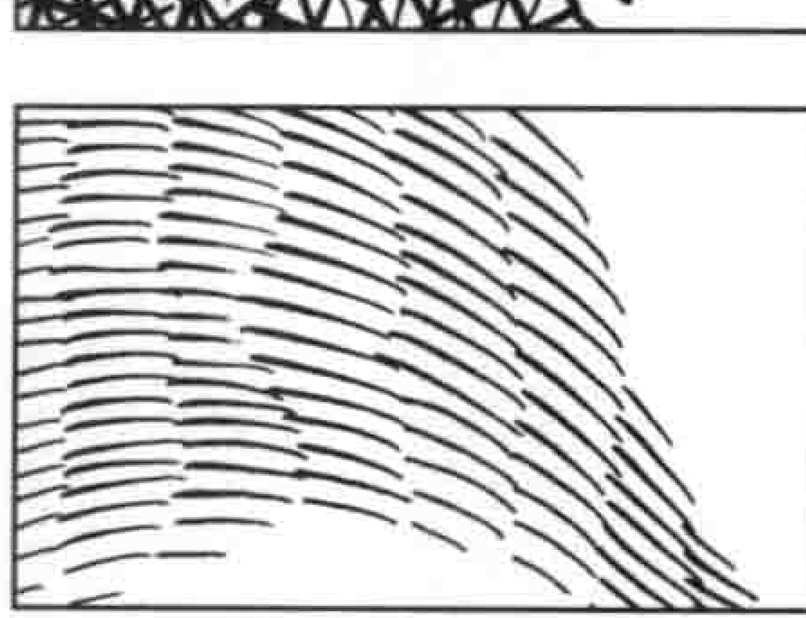
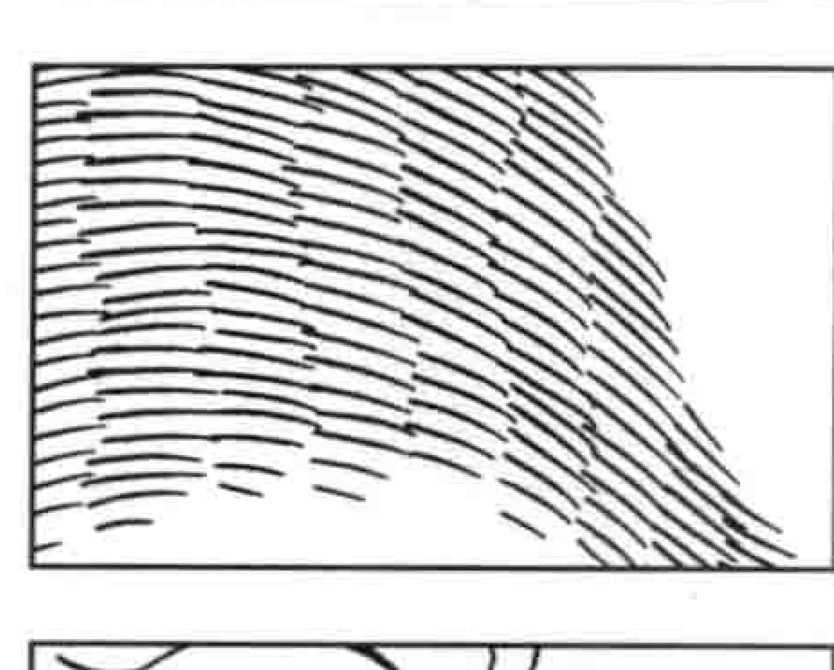
其特征是可以画出柔和的线条，比 G 笔尖的线条平均。

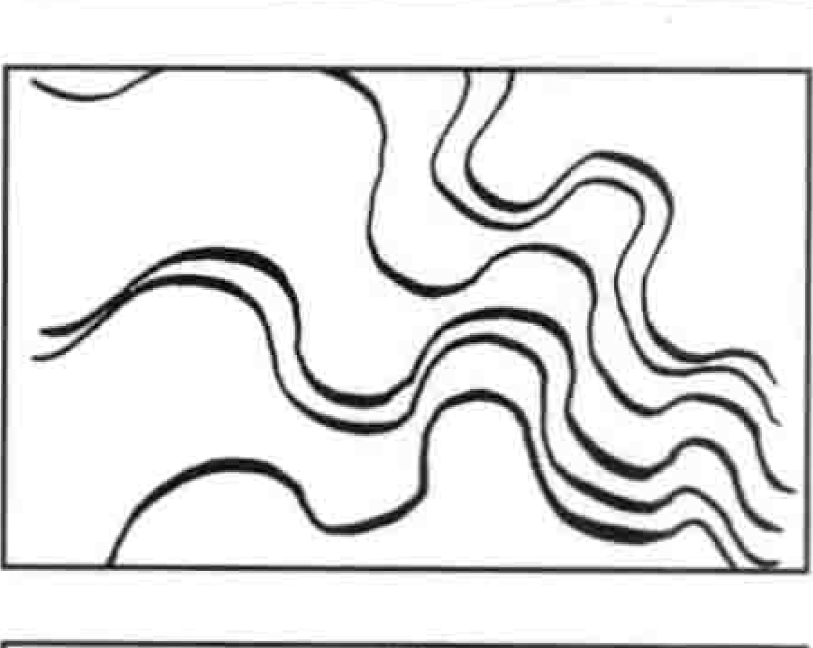
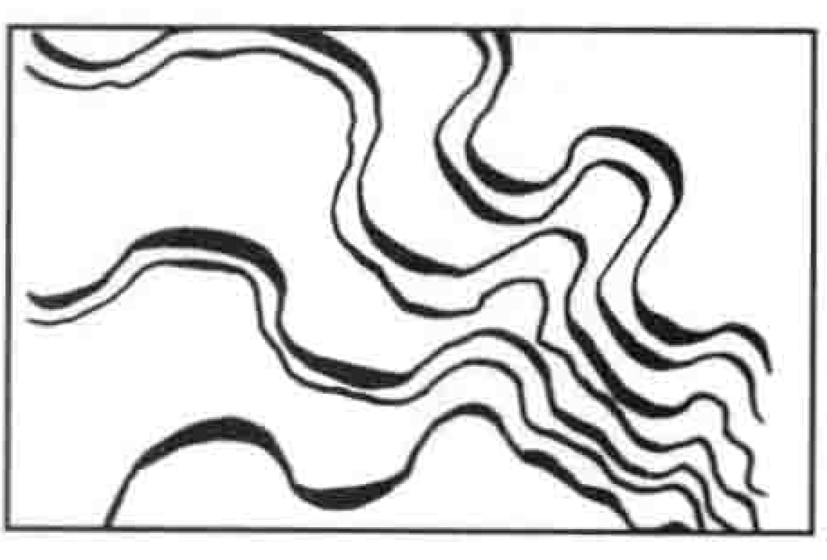
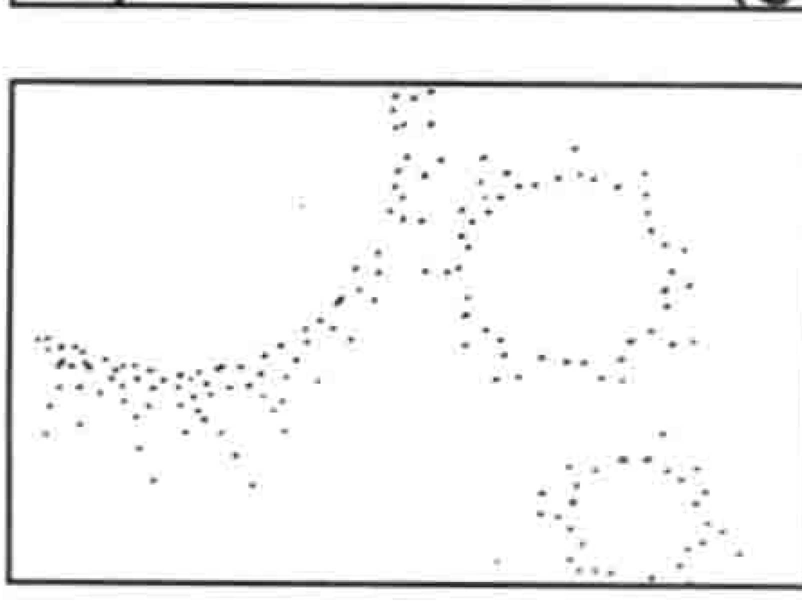
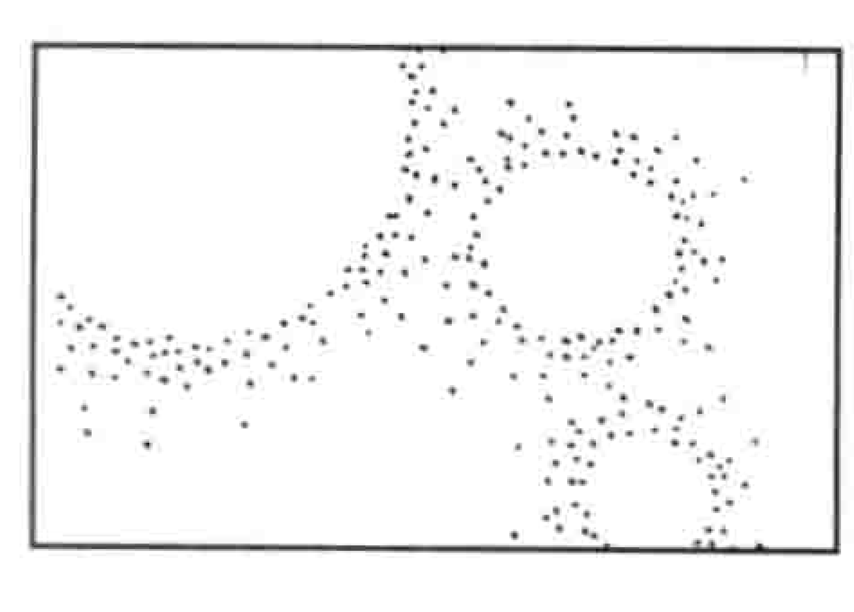


G 笔尖

能够通过控制下笔轻重来表现不同粗细的线条。



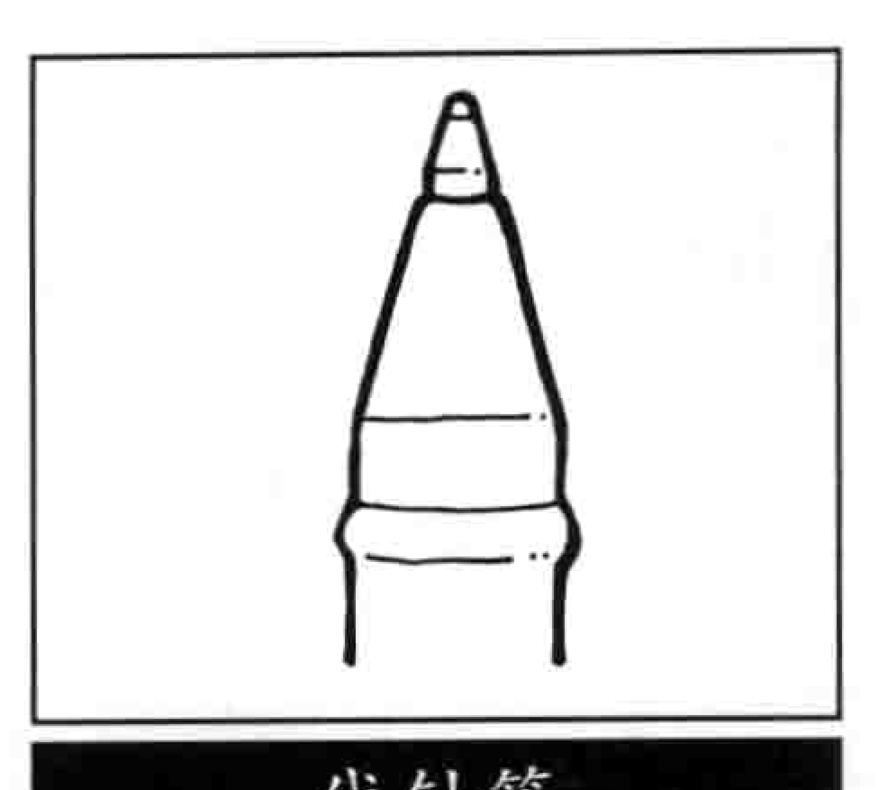








笔有多种类型，如果熟知各种笔的特性并善加运用，就可以使表现手法更为丰富。传统画法的笔有许多种类，即使同一种笔尖，厂商不同也会有所差异。

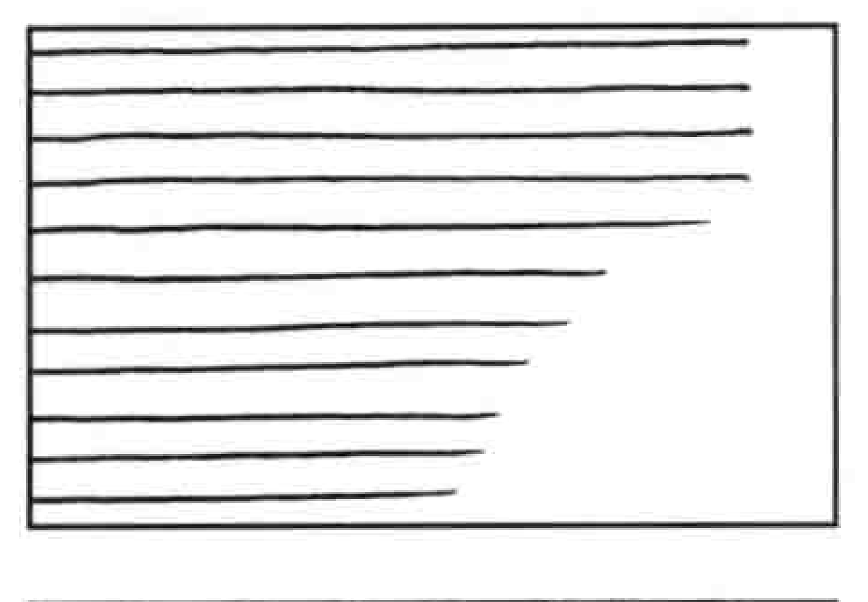
首先，我们要知道笔有所谓的『弹性』『硬度』『韧性』等各种特性。为了找出各种笔的特性，可以试着在下笔时施压，尝试描绘各种线条的笔触。

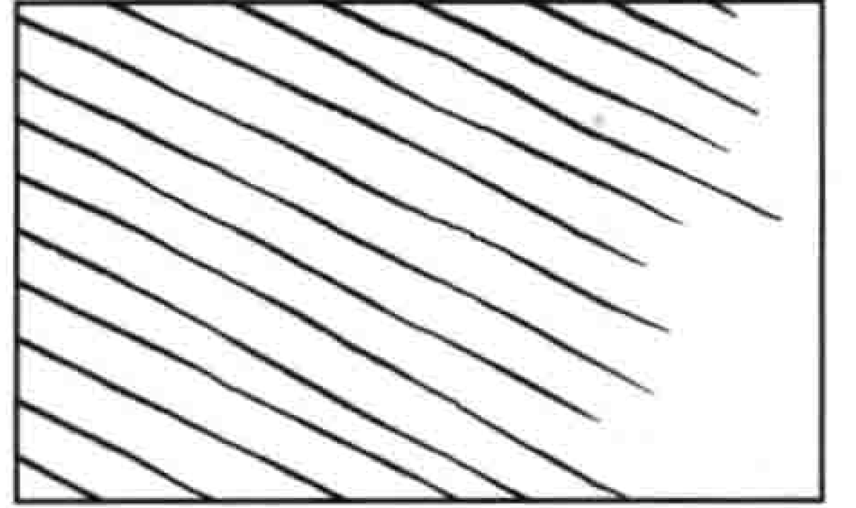
沾水笔之外的笔

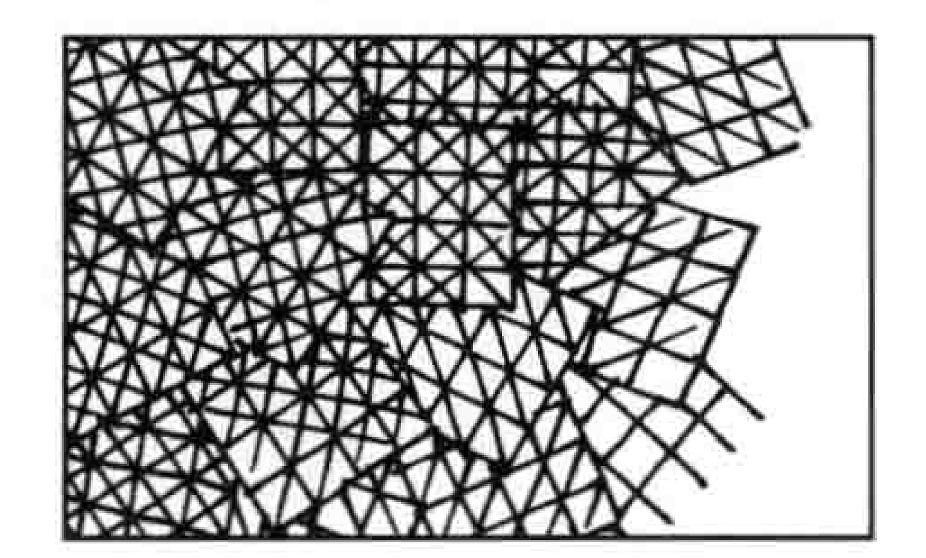


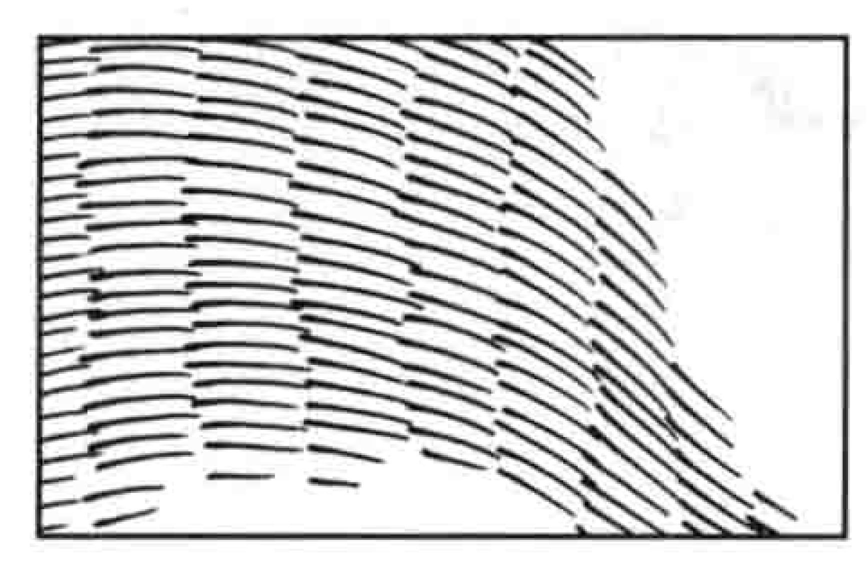
代针笔

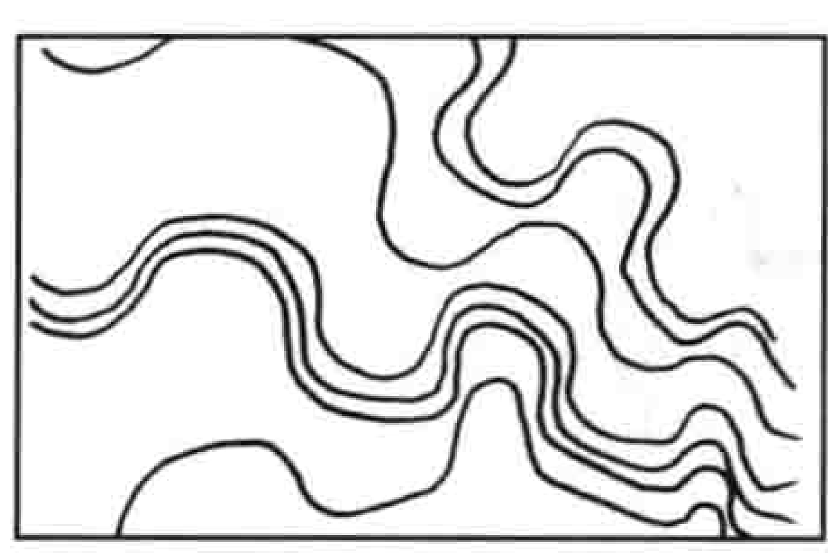
能够画出粗细平均的线条，也不需要手指控制力度，只需要选择笔尖粗细就可以了。

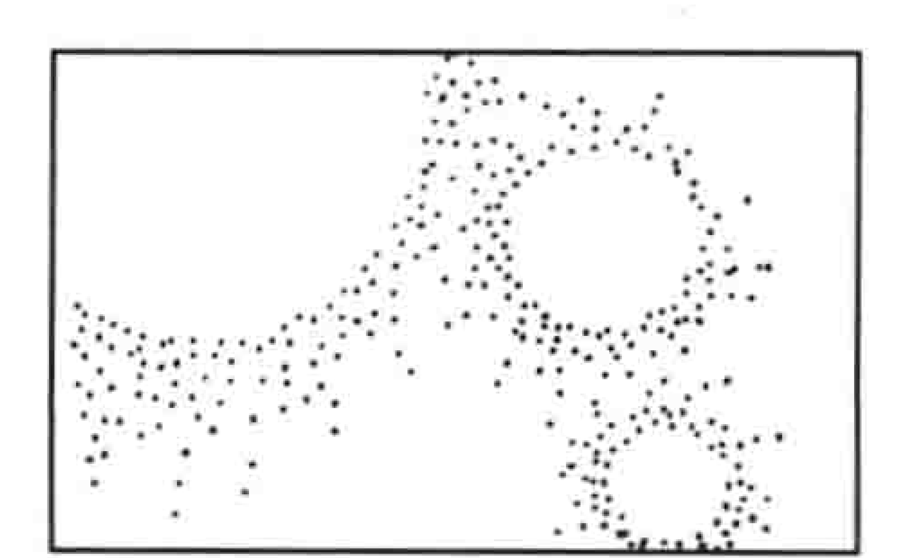


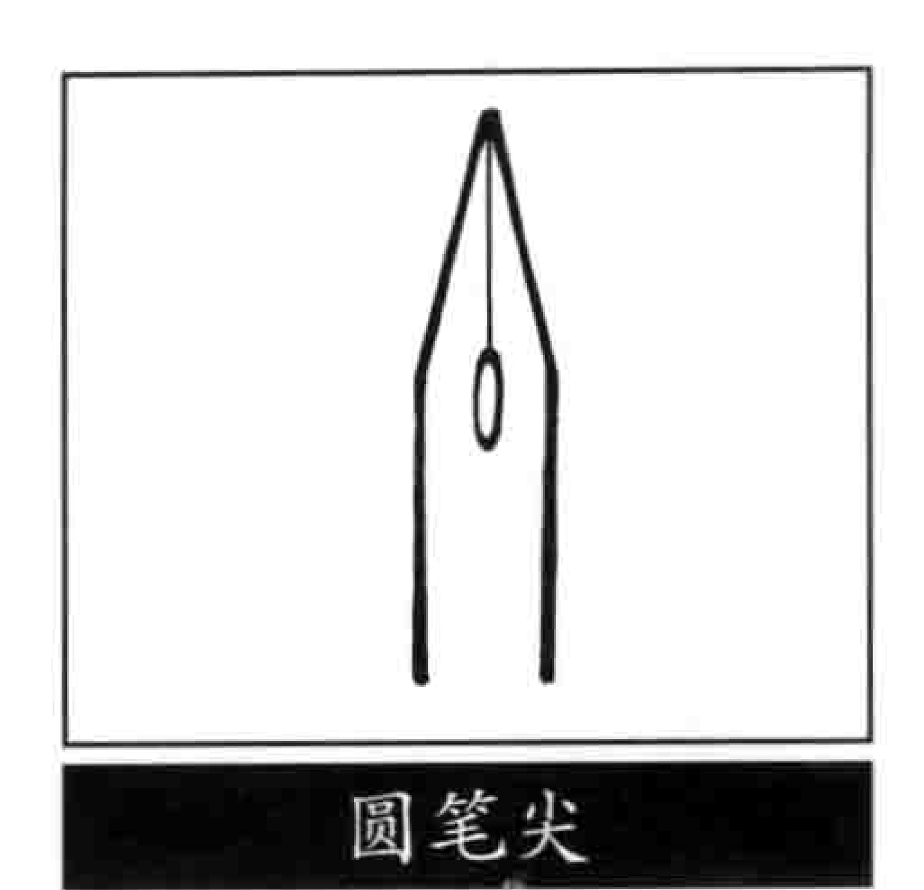






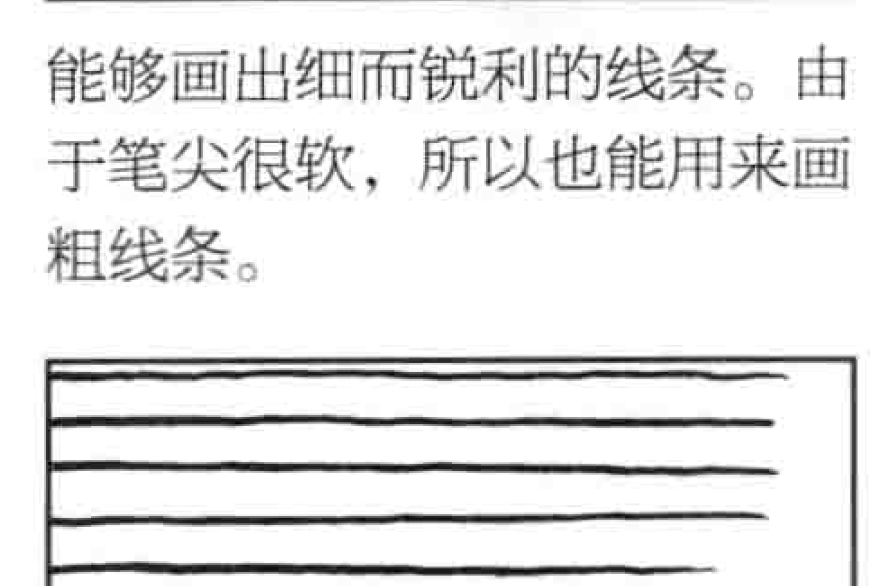


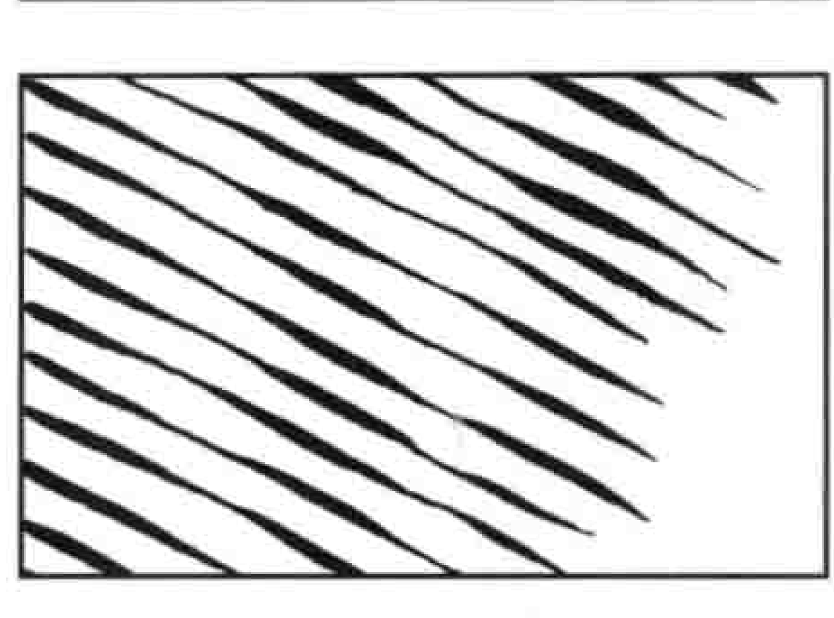


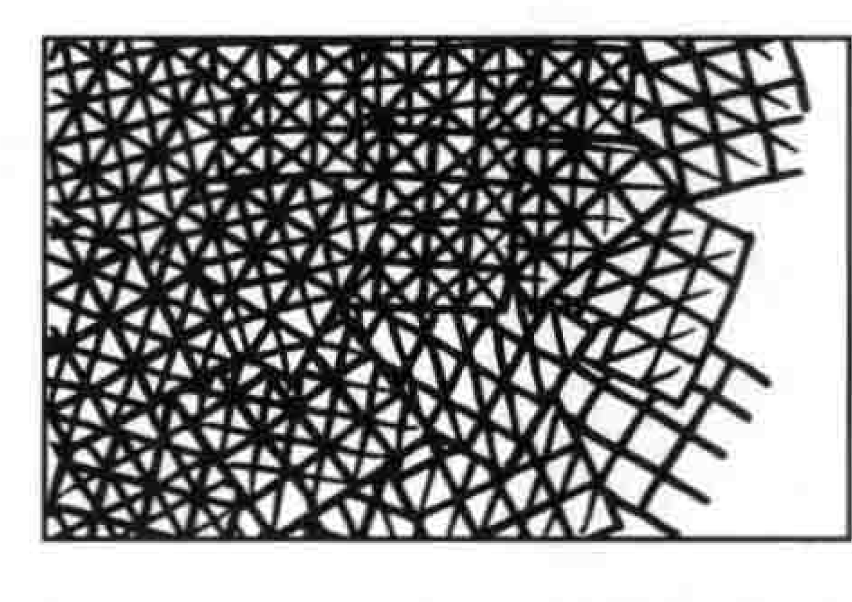


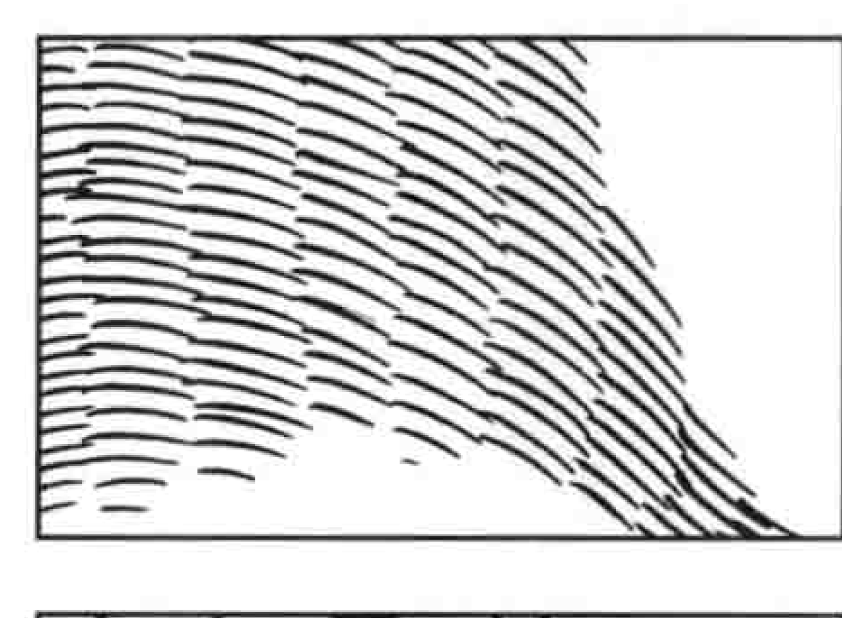
圆笔尖

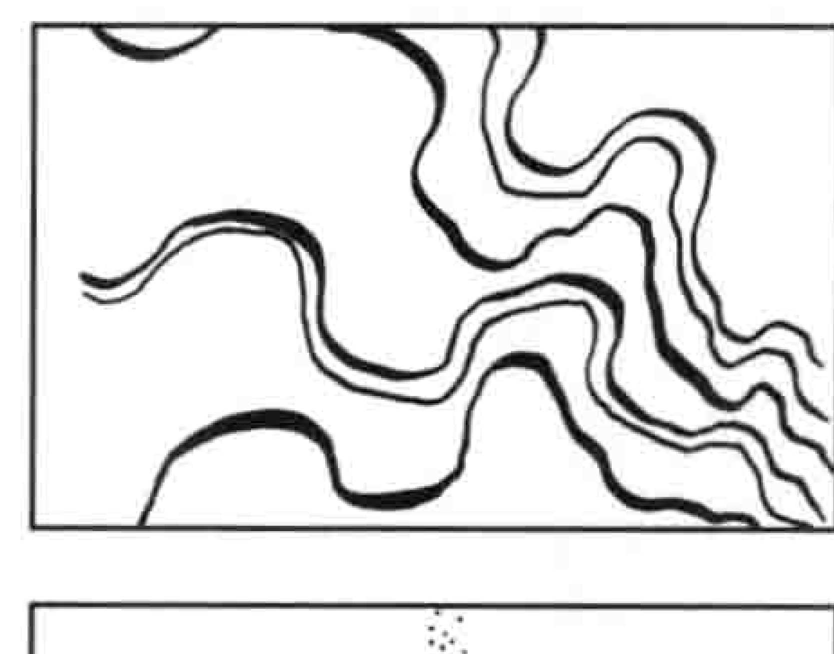
能够画出细而锐利的线条。由于笔尖很软，所以也能用来画粗线条。

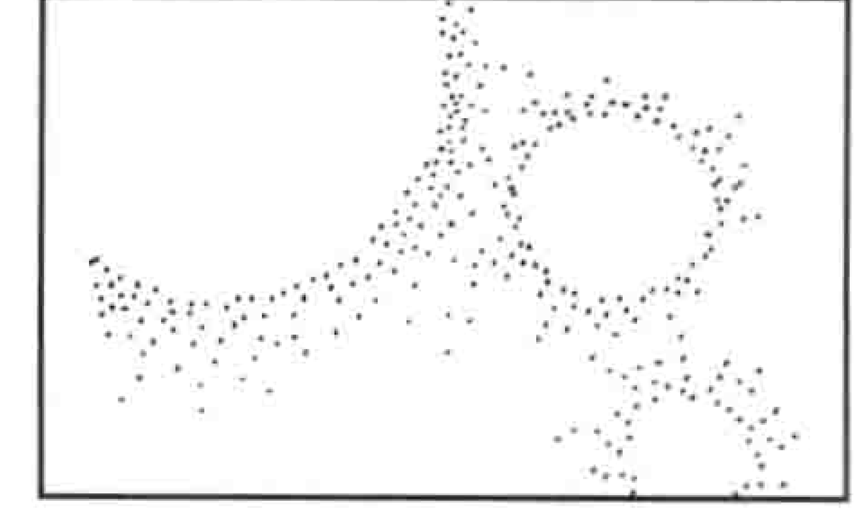


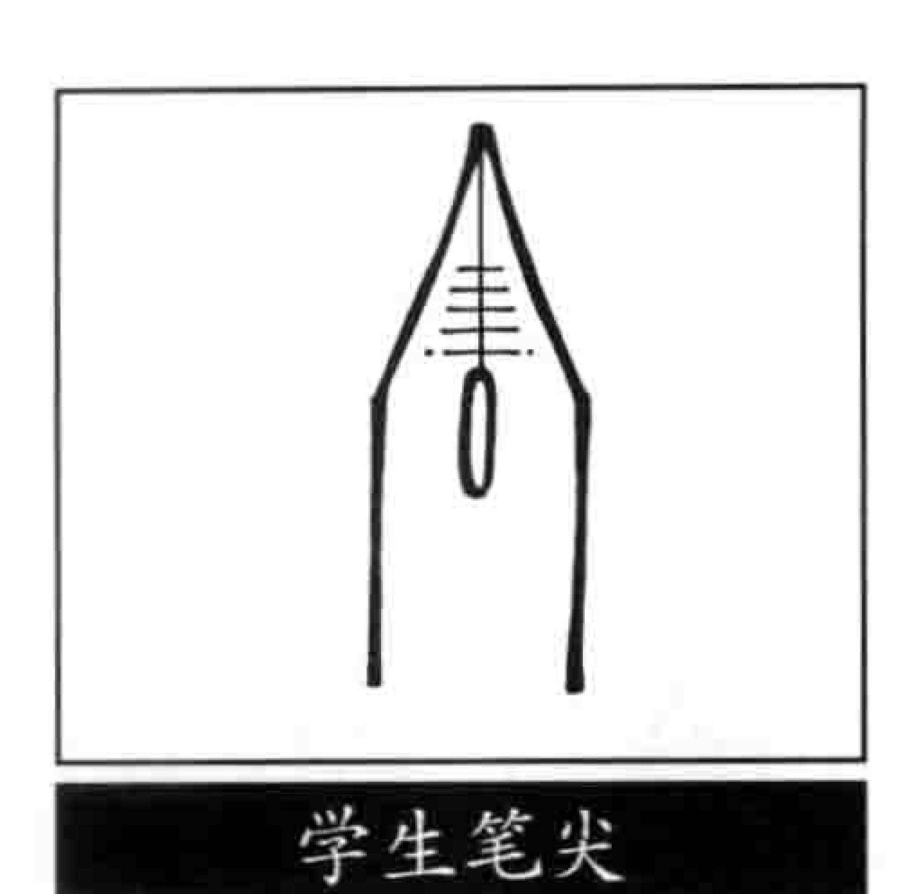






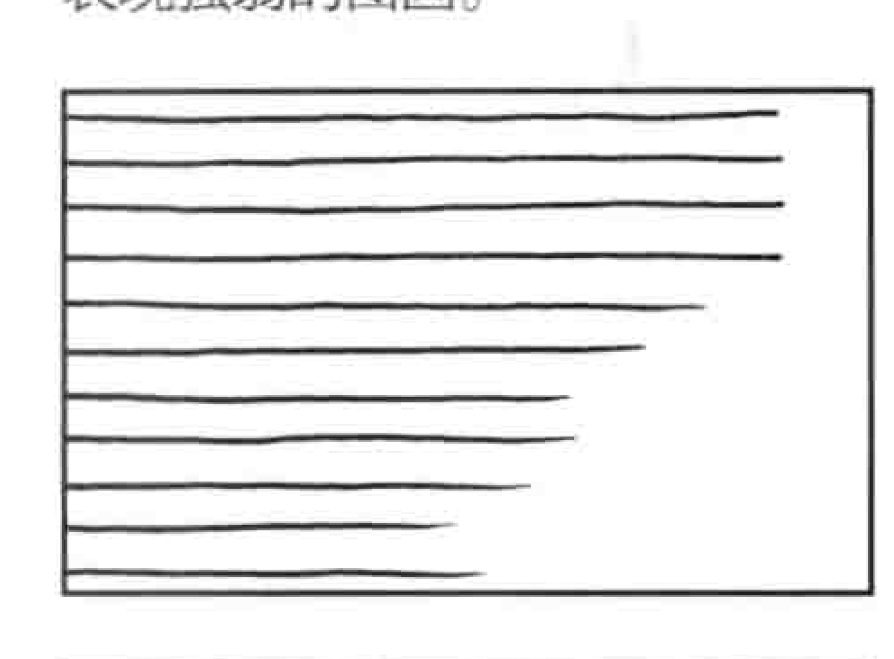


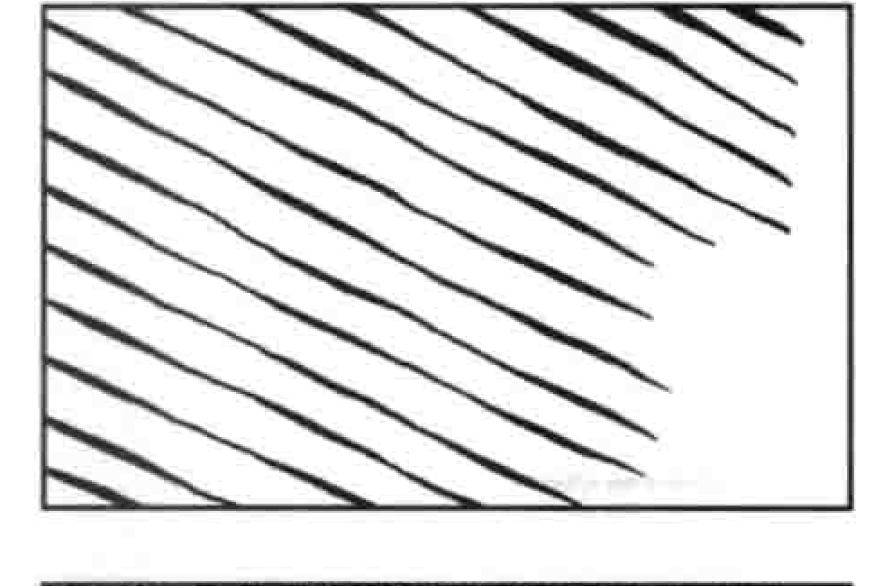


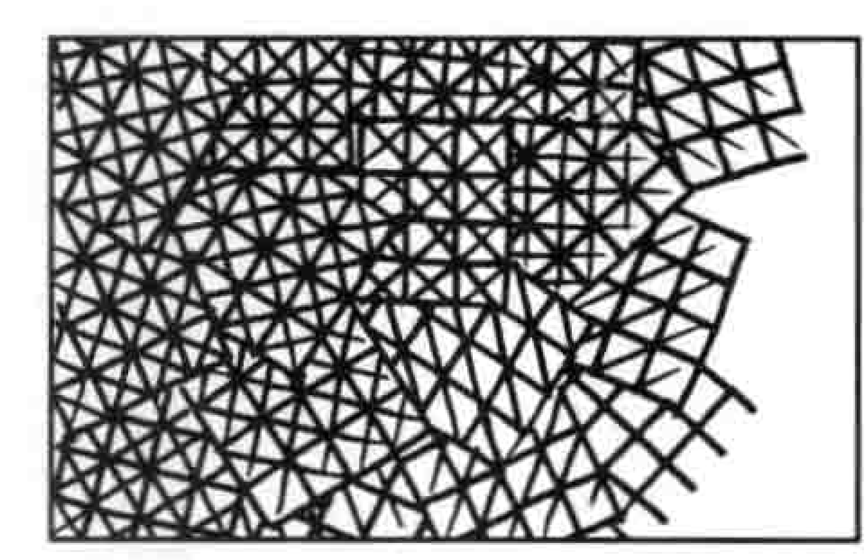


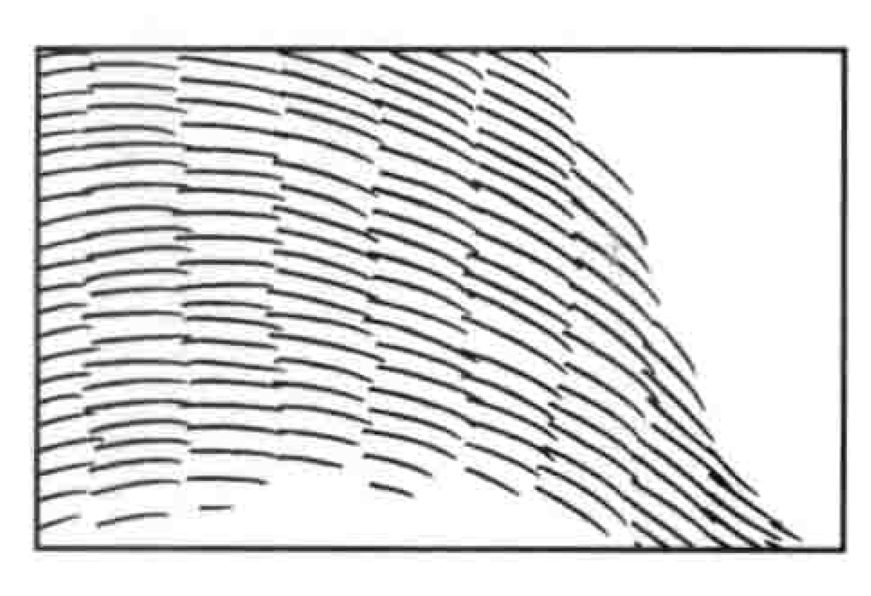
学生笔尖

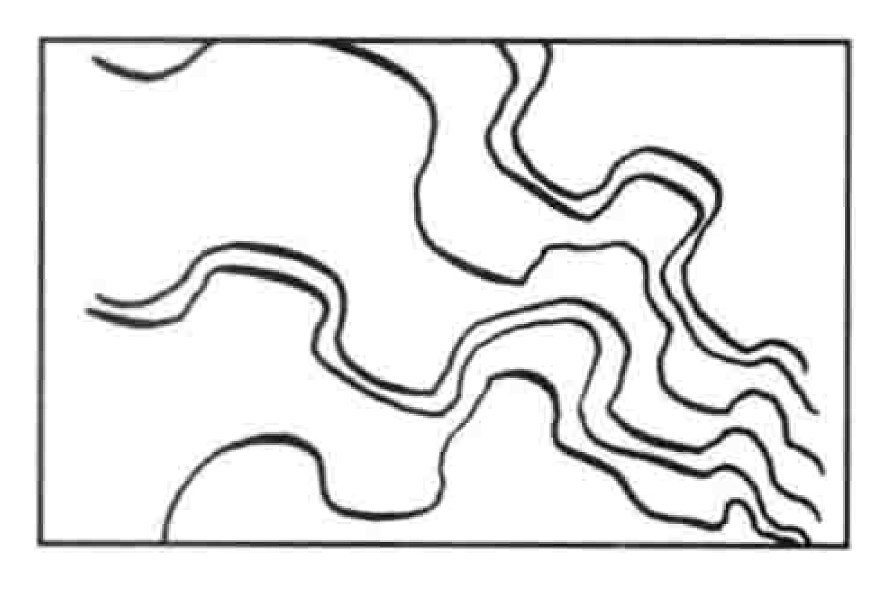
硬且弹性小，能够画出粗细平均的线条。适合描绘背景等不需要表现强弱的图画。

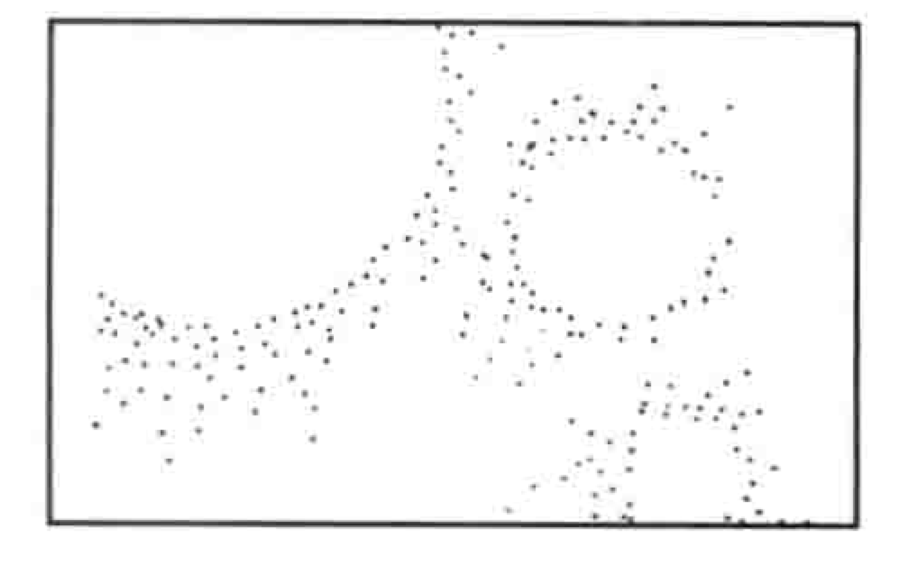












基本线条笔触

使用线条笔触来表现各种形状，其实并不是非常困难的技术。

长、短、抓角度、重叠线条、区别线条、慢慢画出曲线……诸如这些画线的方法，只要仔细去画，都可以表现出来。

短线条的直线与曲线是线条笔触的基础，懂得运用线条，就可以让平面的画看来具有立体感，这是最基础的画法。

重点在于决定光源（光的方向）之后再动笔。



试着以一位猎人来当作设想范例。

．配合其性别与体态，利用线条笔触来描绘其穿着的毛皮与衣服的质感。

在描绘动物等复杂形状时，可以先像上图从“立方体、球体、圆柱、三角椎”等单纯形状开始画。

抓住大致的形状后，再开始描绘其细节处的质感。

◀小建议

在草稿上面描线之前，先做一些准备运动吧。

首先，用手肘的力量练习画长线，用手腕的力量练习画短线。接着，重复练习画曲线及像是在写数字8那样的描绘，等习惯描绘线条后，就可以进入正式描线阶段。热身的重点在于要描绘得比实际作业的大小大一些。

做完这些练习便可正式动笔。

此外，描绘线条时最重要的便是注意力集中。

在不影响健康的前提下，在描绘线条时『屏住气息』可以集中注意力。最后，不要移动自己的身体，而是将原稿纸转向或移动以使自己更好地作画。



本图利用短线条的线条笔触来描绘建筑物与后方的风景。先将线条笔触设定出“纵向、横向、相交”各种模式，然后再加以表现。至于水面的描写，则要注意风景的倒影及流水，并使用长线条来表现。

DVD 图像收录

渐变

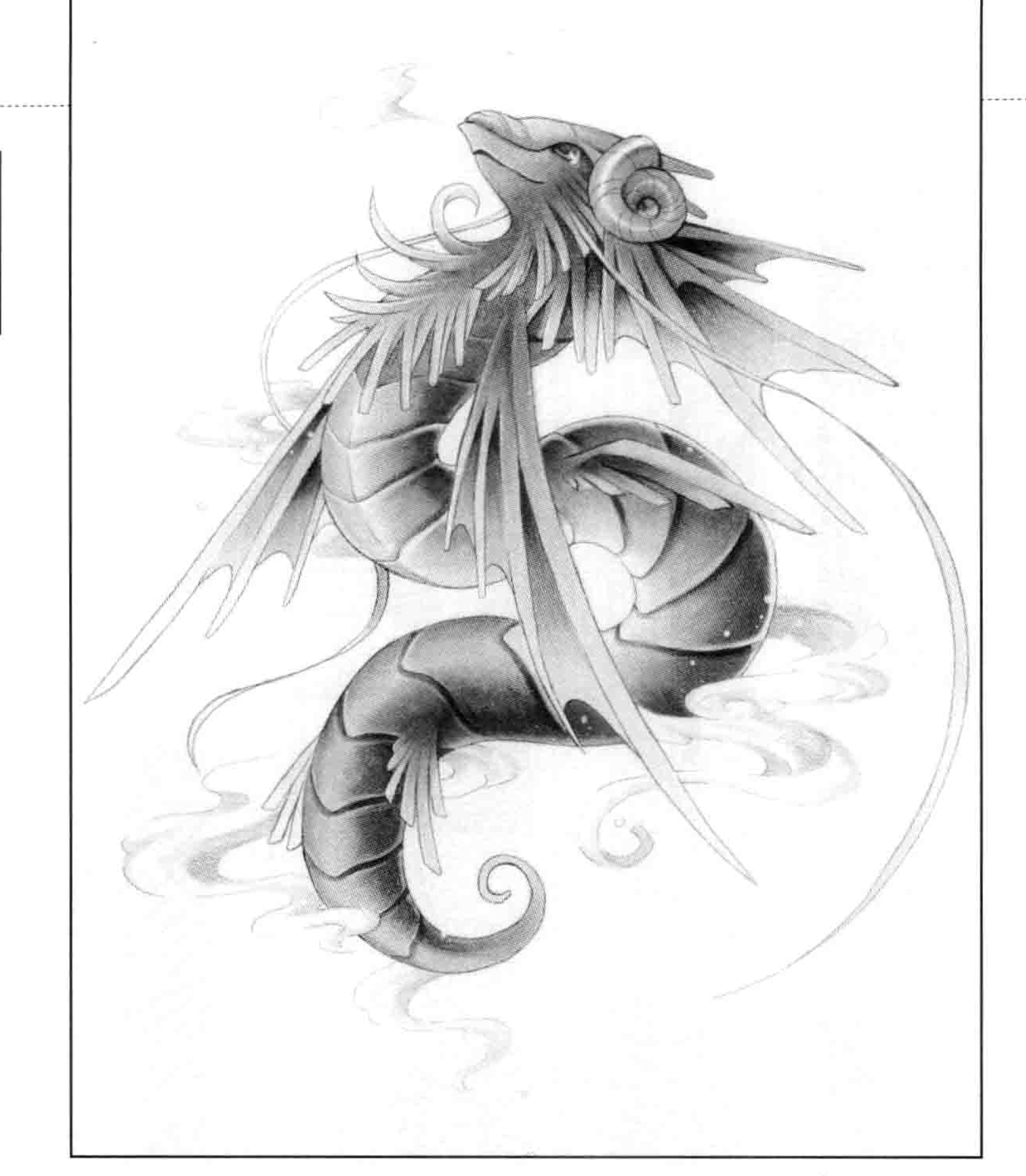


本页插画以《哥申恩（Goschenen）村的傻子》（这个故事被认为是《科学怪人》的蓝本）为例，利用从白到黑的八个阶段渐变绘制而成。可以看出以“渲染”手法绘制的图中，相邻颜色之间的色差有多么重要。

中间色调

除了沾水笔外，利用水彩创造出的渐变，也可以在短时间内柔和地表现出整体形态。

至于颜色的深浅，可以分成三到四个阶段来描绘。



中间色调的渐变




◀小建议

因为黑白渐变没有其他颜色，所以能一目了然，并集中精力在画面整体结构上。此外，还可以训练不是以线条来塑造形状，而是以颜色的明暗反差来呈现形状的技巧。

线条笔触的渐变

你可以试着用线条笔触来表现渐变。

观看下图的范例就可以知道，随着点画、网状等画法的不同，效果看起来也会大相径庭。

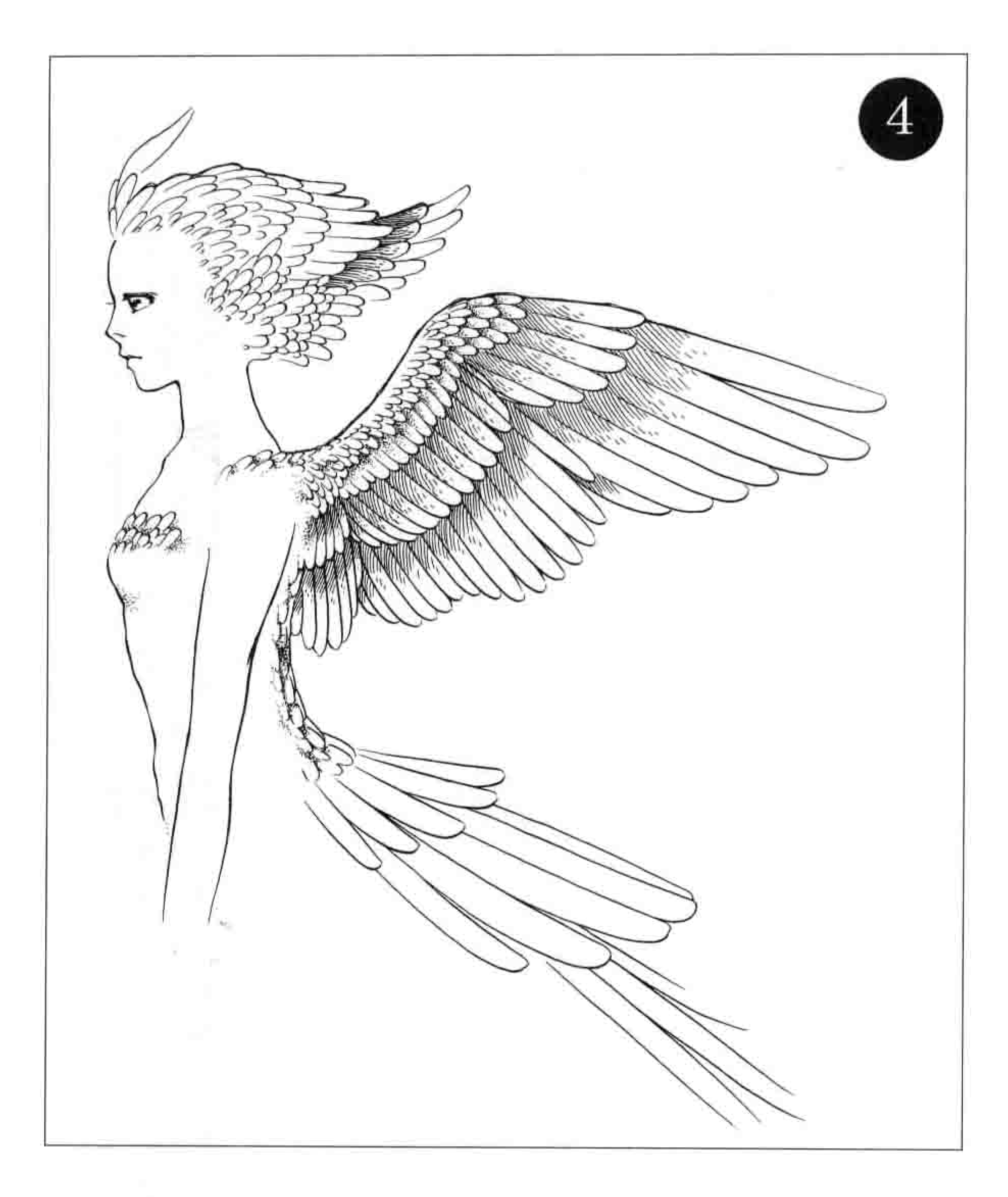








就算一开始就加入不明确的线条也无所谓，等到草稿进展至底图阶段，再将线条整理为单一线条。如果底图过于模糊，则整张画也会显得不清晰。



完成



即便是细线，如果一再重叠也会给人较粗的印象。所以在描绘内侧细线时，选用比描绘外侧线条还细的笔，会比较好画。

描绘网状效果线

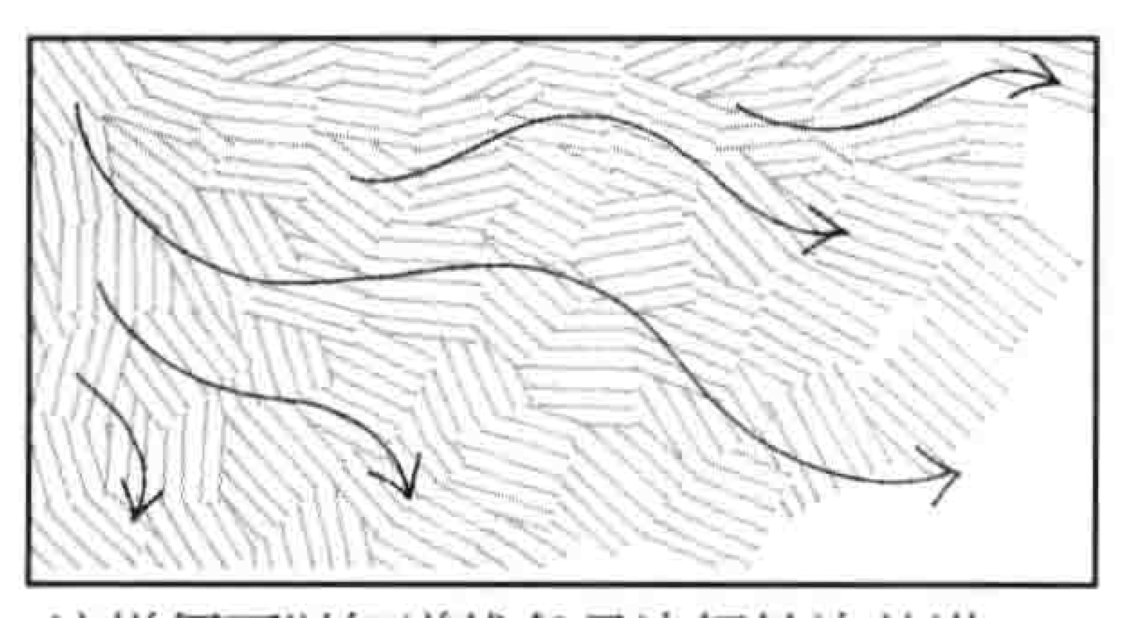
要用一条线表现形状很难，但若将线条紧密排在一起，就会产生『面』。把线条与线条的间隙加宽，然后加上角度与线条笔触，就可以营造出质感。要达到这种效果，最基本的练习就是『网状效果线』。

◀小建议

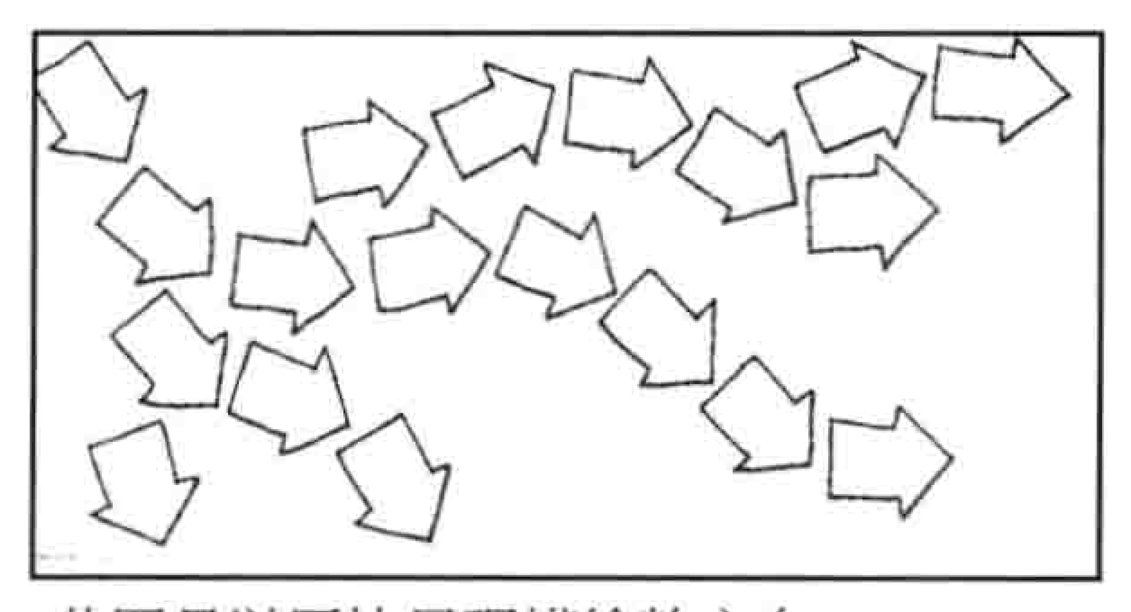
可以练习把相同长度、间距、角度的线条整齐地排列。

网状效果线的区块

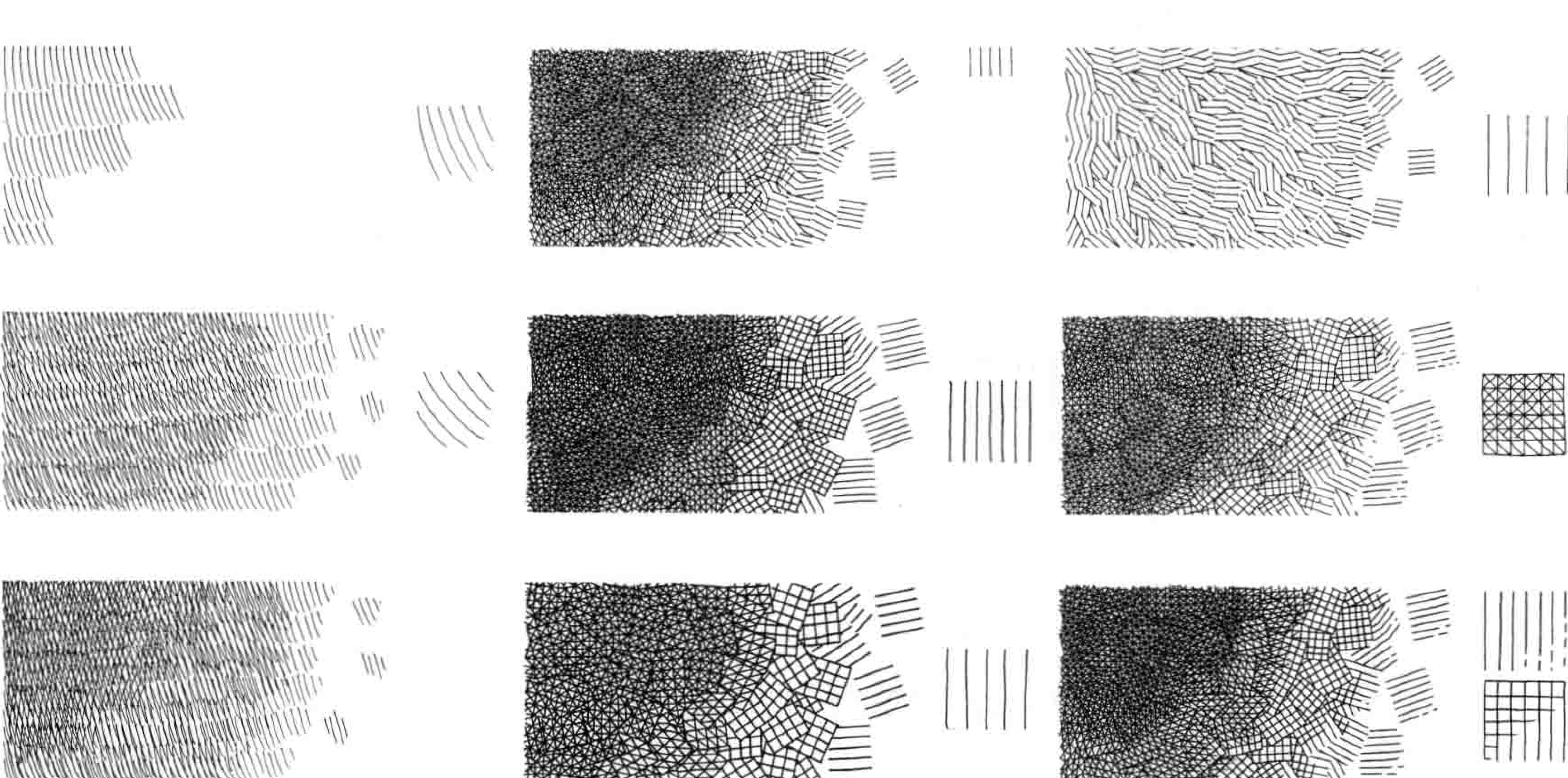
利用网状效果线组成正方形。

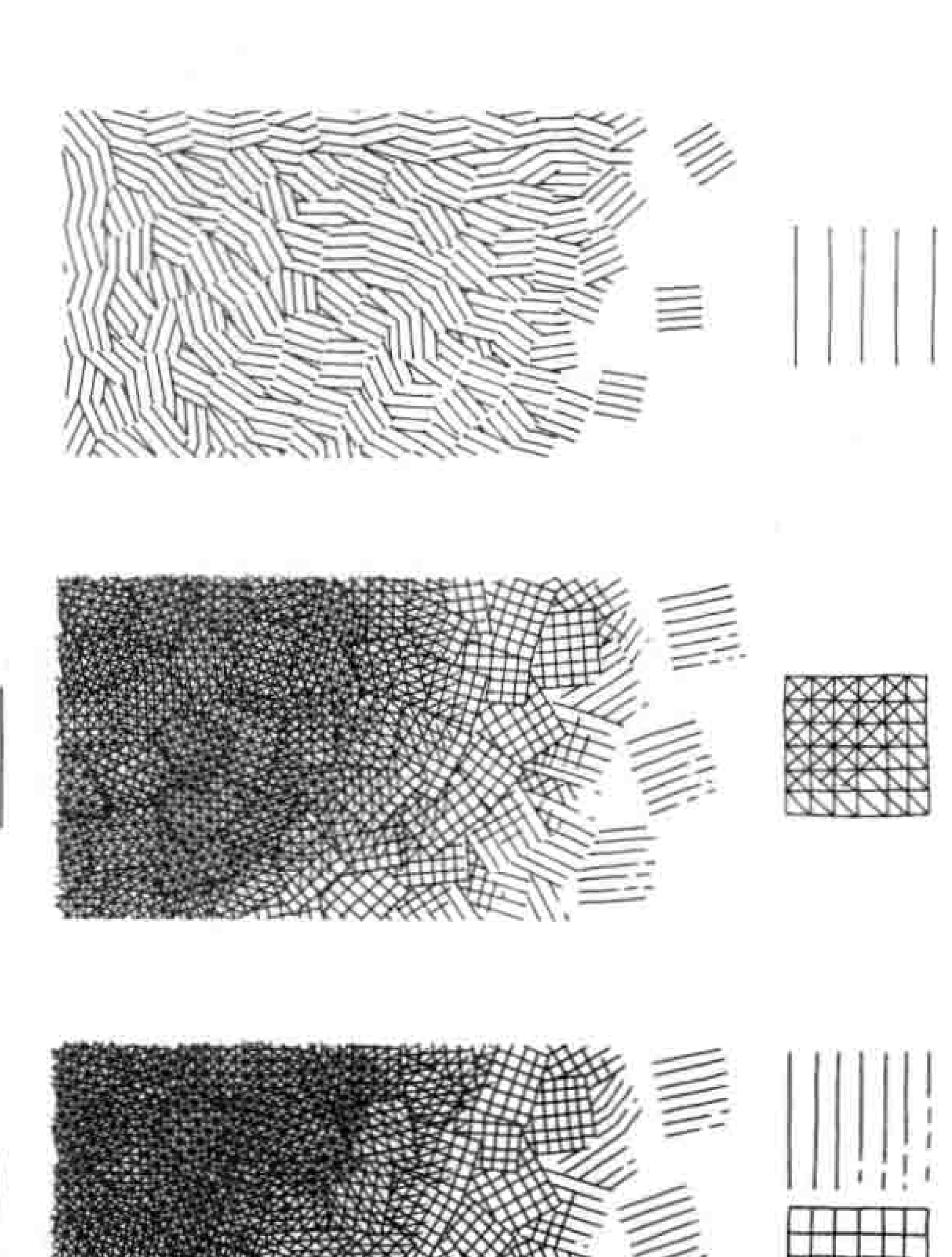


这样便可以知道线条是边扭转边前进。



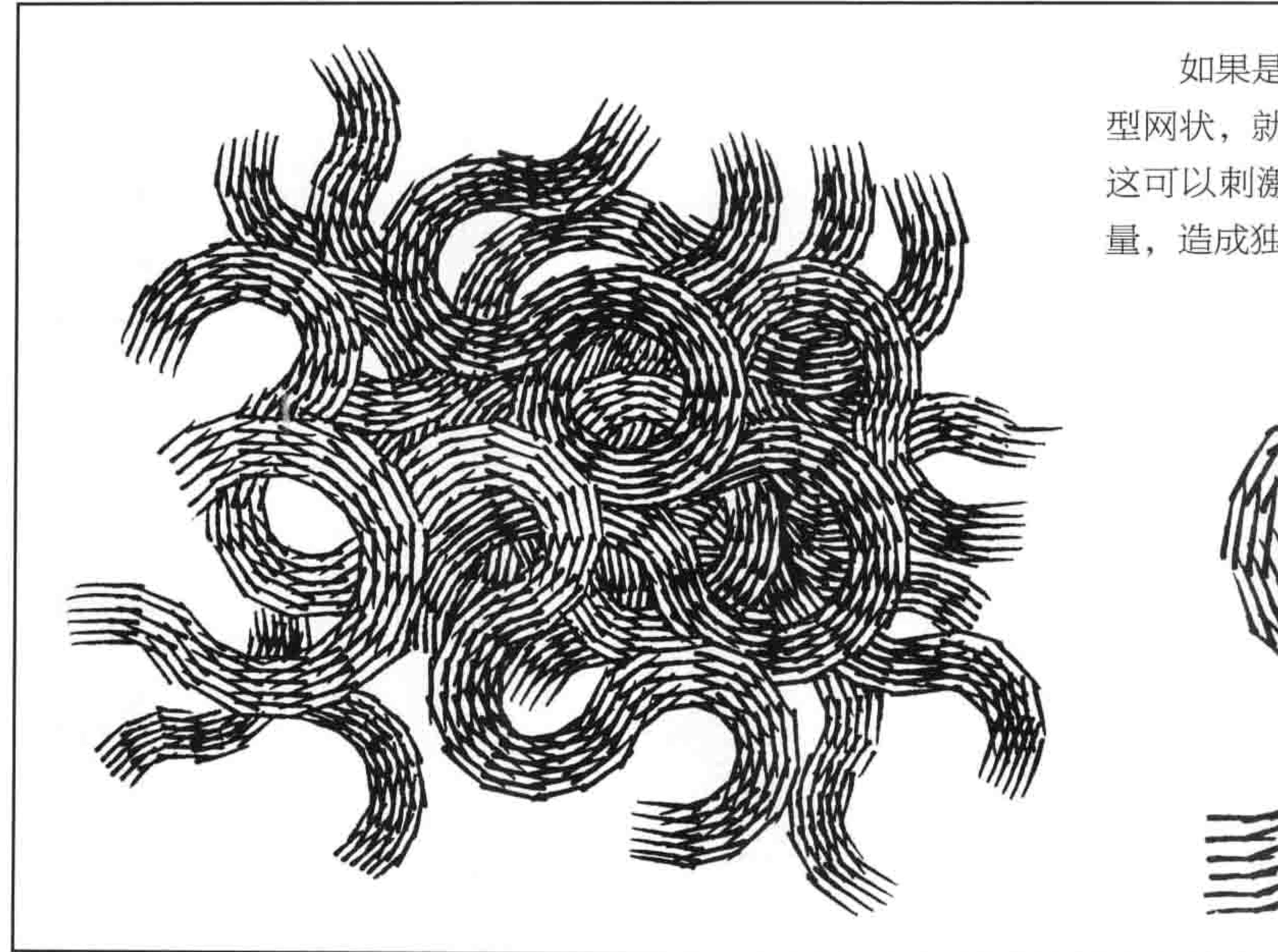
此图是以区块呈现描绘的方向。

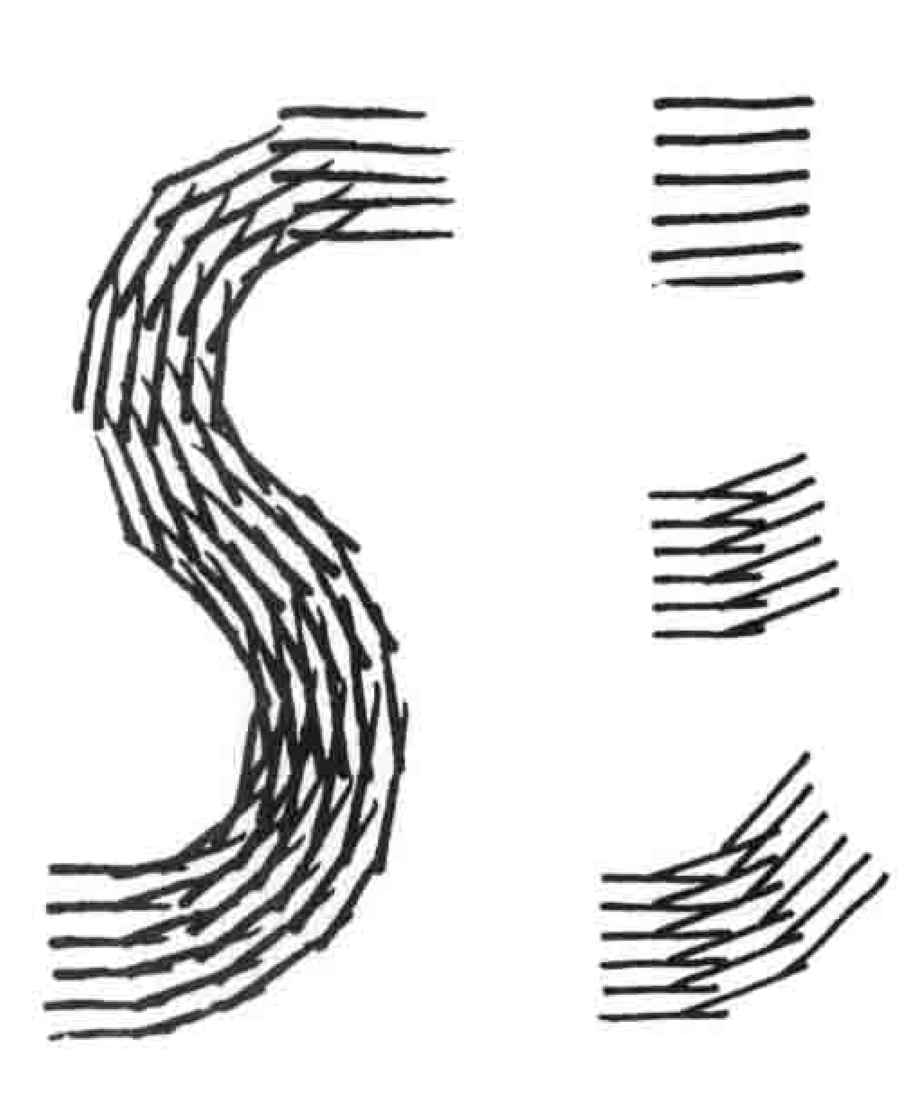


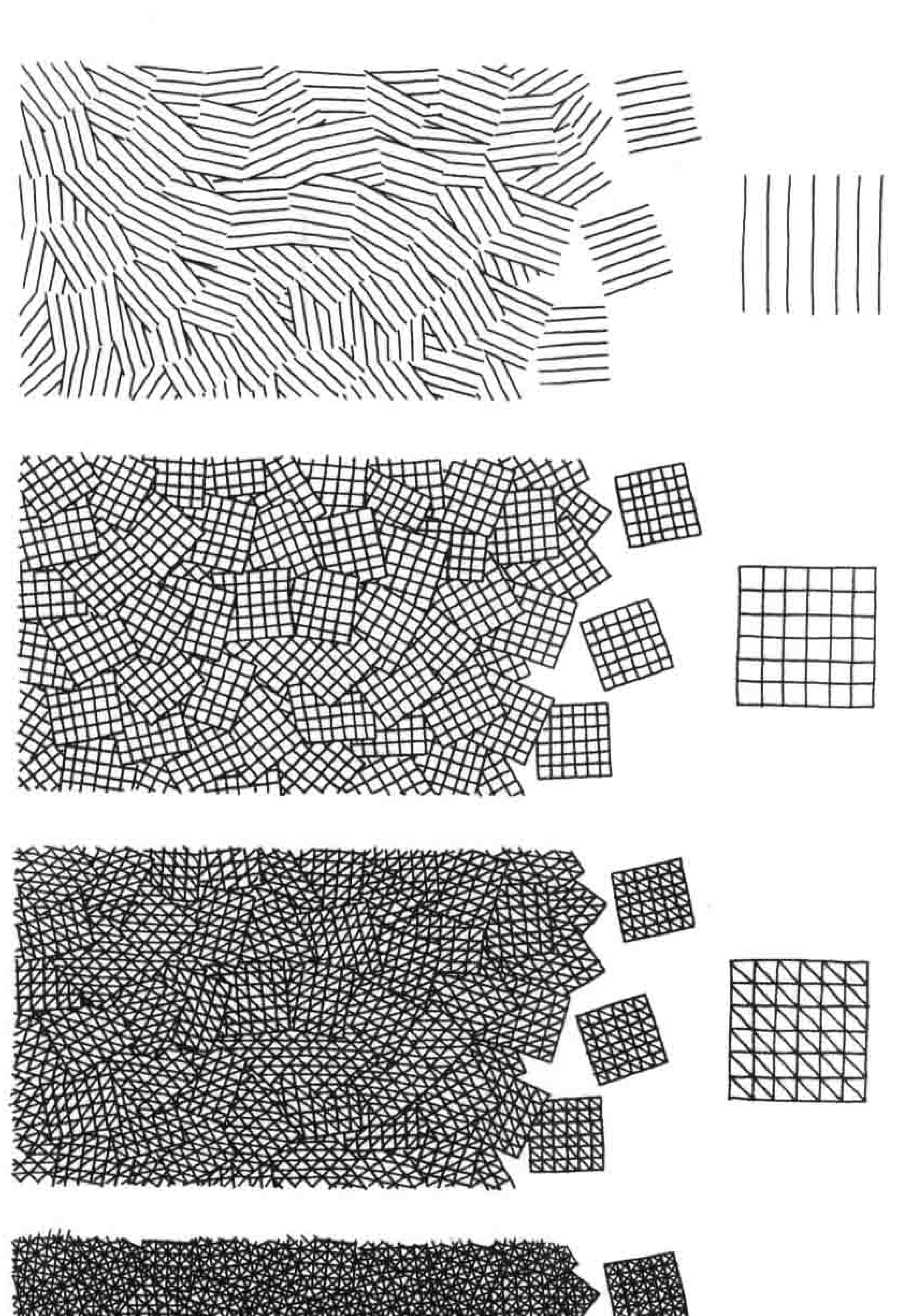


各种网状效果线　利用线条的重叠方法与区块大小的不同，便可以营造不同的气氛。

如果是像画蛇的躯干一样，描绘S型网状，就能够表现出像鳞片的花纹。这可以刺激观看者的神经并且传达能量，造成独特的质感表现。

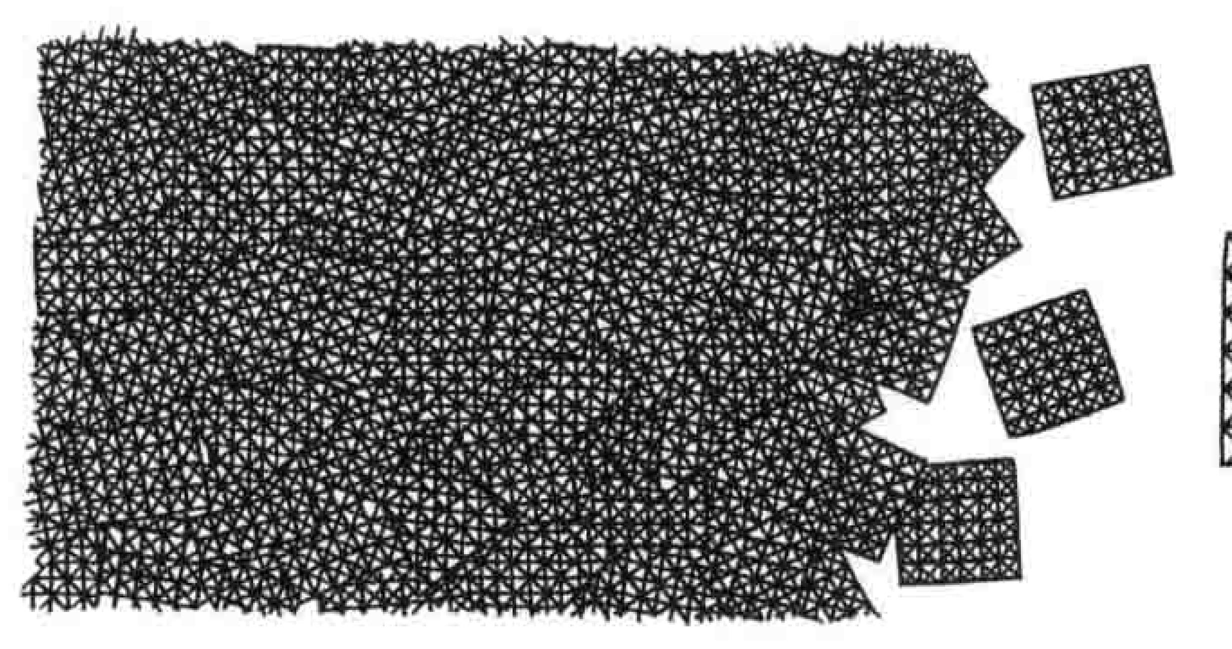


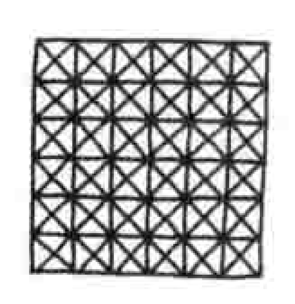






想象一个三角形的区块，然后用这个区块做圆形的排列练习。





用网状效果线来表现浓度

即便是细线，如果增加排列的密度并将其重叠在一起，也可以表现出浓度。

光源表现出一切质感

为立体物体加上阴影的『基础』

所有的物体都有影子，那是因为世界上有光。所以加上影子后，会使物体看来较具立体感。

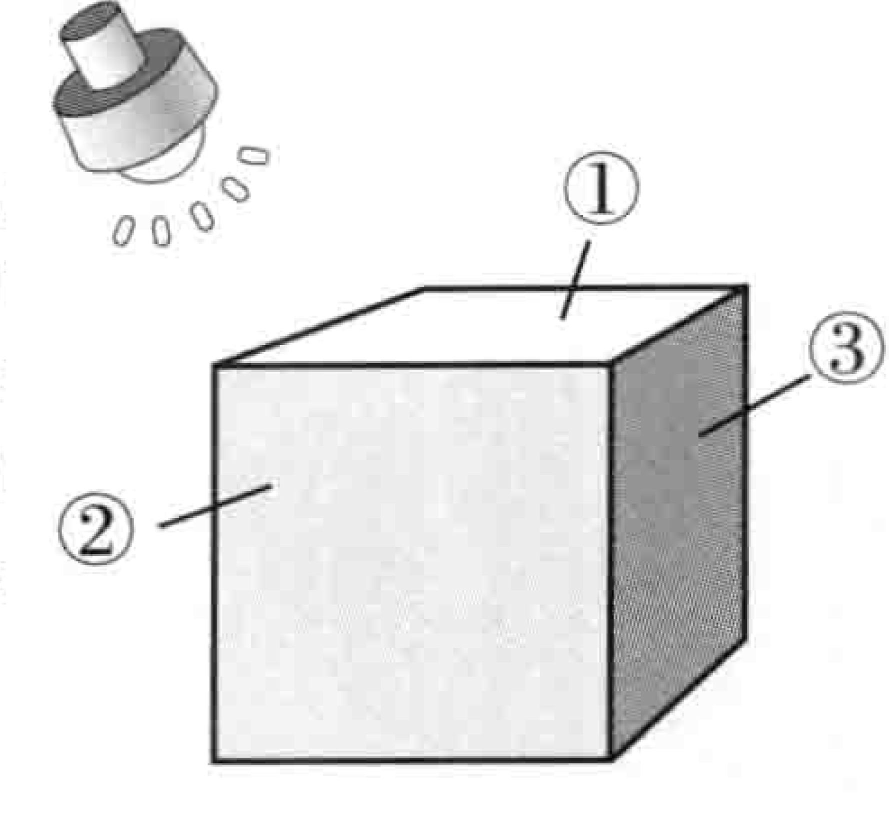
要添加阴影，必须先决定光线照射过来的角度，因此光源（光的产生点）位置就很重要。

随着光线的强弱与角度不同，影子的深浅也会有所改变。

掌握光与影不同的画法，就能够表现出各种物体的质感。

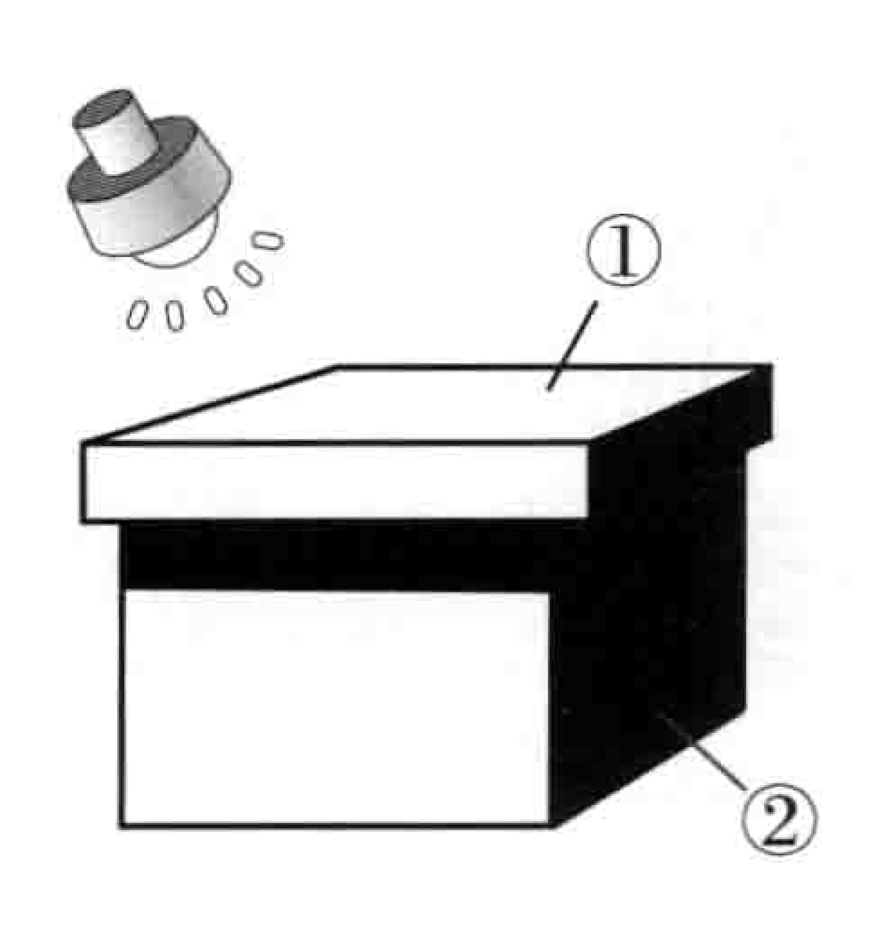
基础

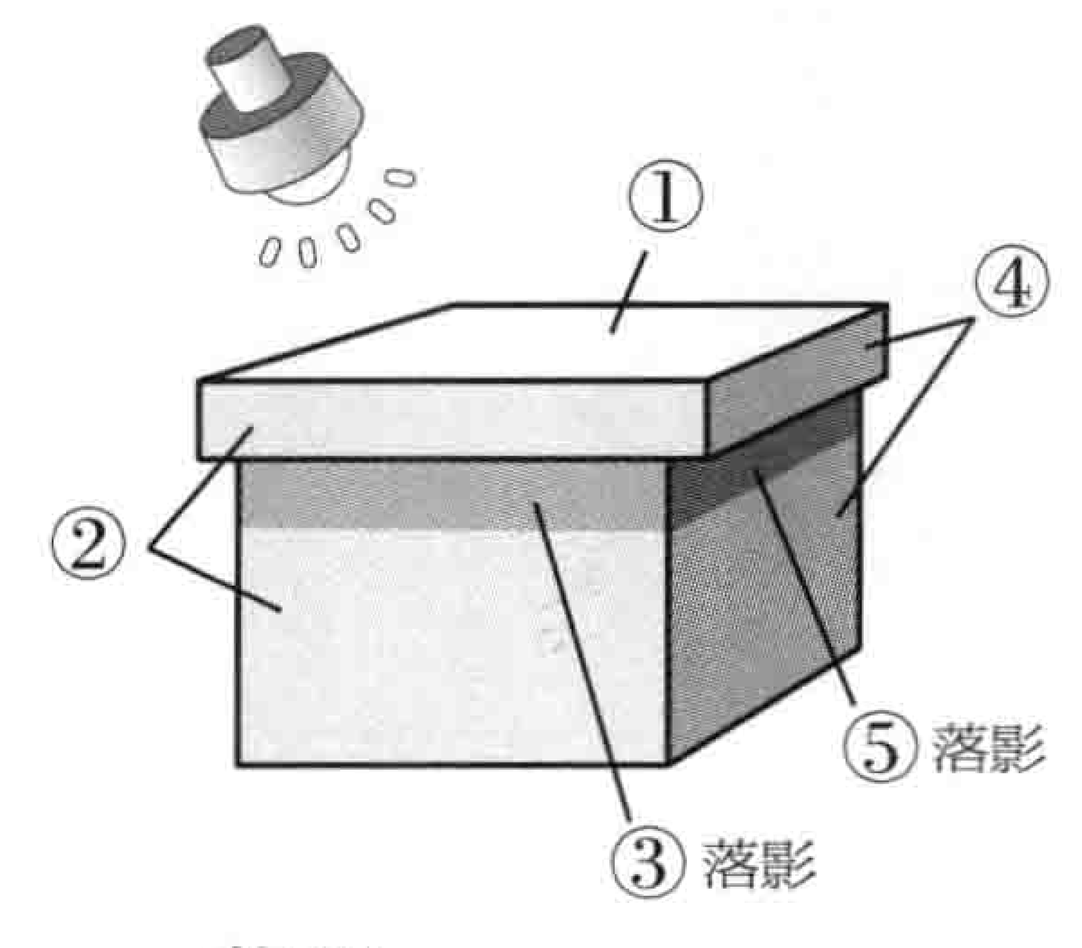
在立体物的斜上方用光照射，就会产生“最亮面”“最暗面”“中间面”。所谓的“林布兰光”（Rembrandt's Lighting乃取自荷兰17世纪国宝级画家林布兰，他发明了这种独特的打光法。）被认为会呈现出最美丽的光影。



明←①②③④⑤→暗

图上数字表示光的强弱。数字愈大，影子的颜色便愈深。





省略阴影

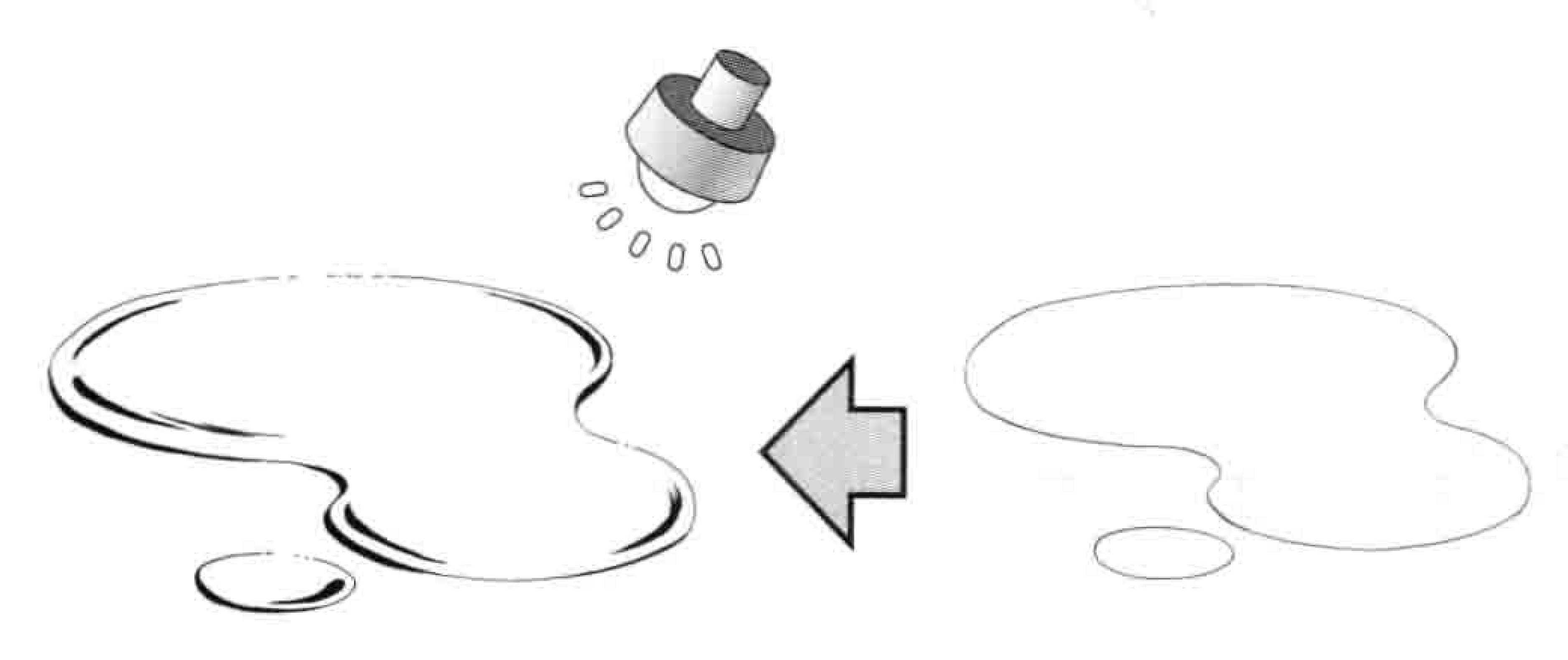
你可以将因“落影”而增加的影子，省略为黑白两色。

落影

当上方重叠一个较宽的立体物，便会产生“落影”，影子的数量也会增加。

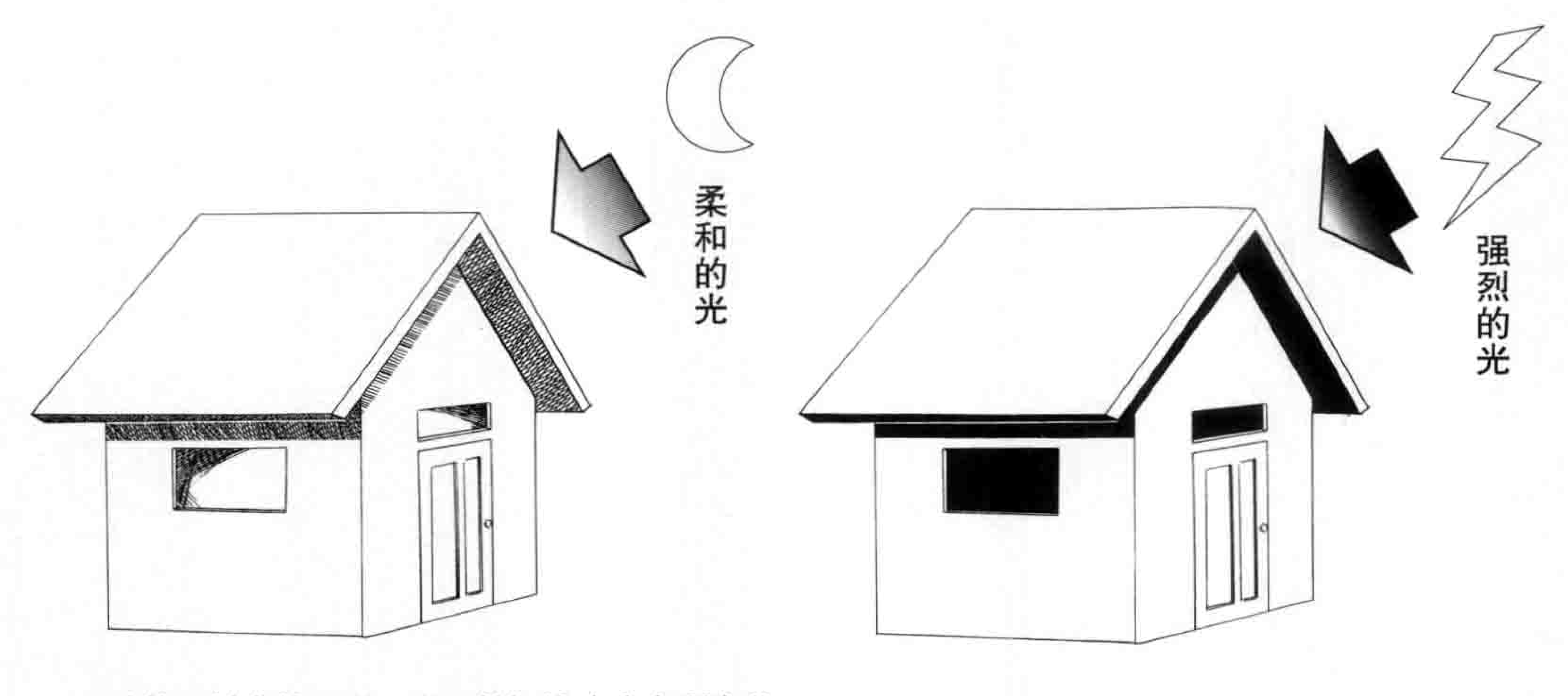
加上影子制造立体感

即便是单纯的四角形，在光照射产生影子后，也会成为立体的模样。



即便是不定形、厚度很薄的水，在光照射下依然会产生影子，并且呈现立体感。

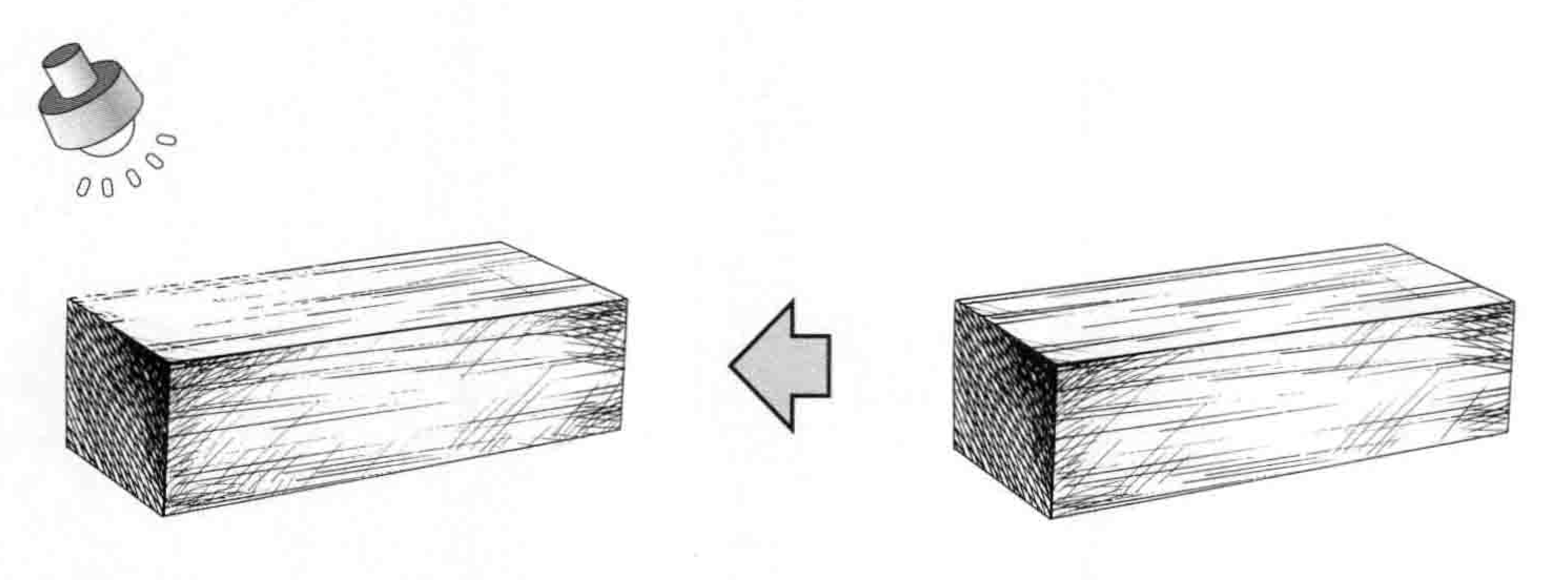
用线条笔触和涂黑来改变影子的质感



随着照射光的强弱，影子的深浅也会有所变化。

光照强烈时，影子会变深；光照柔和时，影子则会变浅，因此颜色较深的影子可用涂黑表现，较浅的影子则可以用线条笔触一边描绘一边调整浓淡。

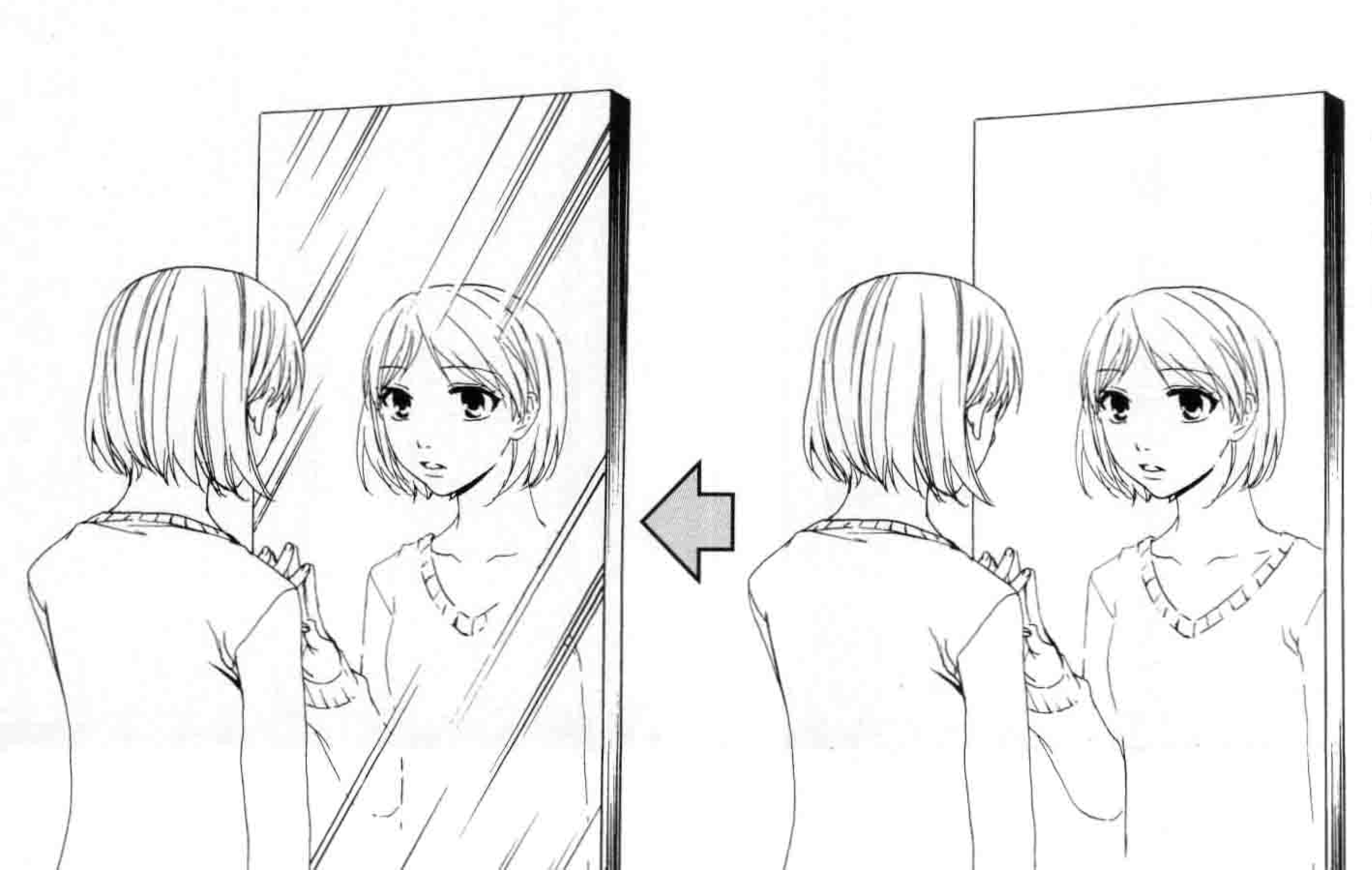
用光照射有质感的物体使其产生立体感



由于木头有纹路，如果只是单纯描绘影子，将会遮盖木头的纹路质感。
想要表现物体的质感，不只要描绘影子，还可以反过来不去画被光照射到的部分。

光照与反射光

镜子或金属等带有光泽的物体，会强烈反射光线，因此映在镜面的人物和背景，可用留白表现出光照的部分。



高光影像处理

高光影像处理（Highlight Rendering）指的便是『在黑纸上，以白色铅笔或粉蜡笔等描绘的速写稿』。

不描绘整体，只描绘反白处（照到光的部分）。这样不但能够快速完成，而且还可以画出一张仿佛设计师所画的『酷酷速写稿』。

由于这种画法着重光线的反射，只勾勒大致形状而省略细微部分，因此有利于掌握整体特征。

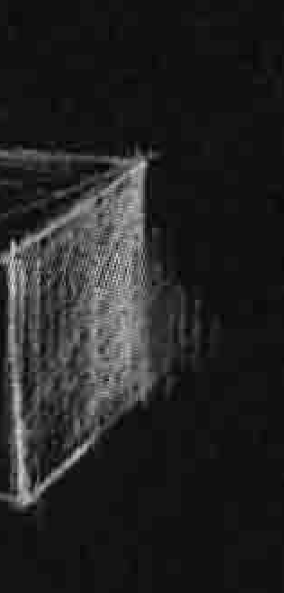
高光影像处理可说是一种提升能力的训练，能够提升掌握整体形态的能力，让绘画更扎实。

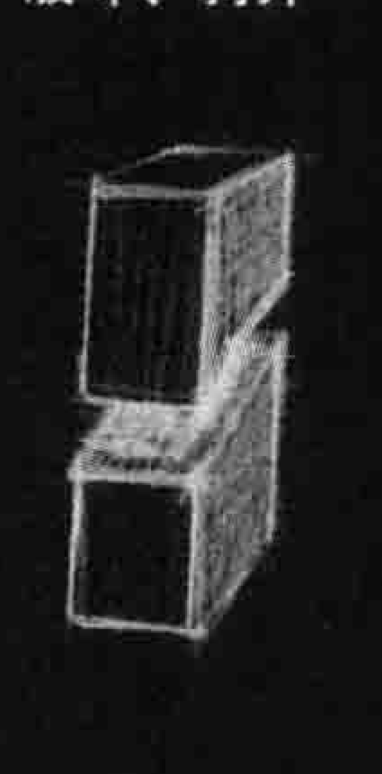
此外，也请注意基本形态是『圆柱』『圆锥』『球体』『立方体』的形式。

接下来，再进一步加以区分『延长、敲打』『破坏、剥开』『扭转、分离、剥开』等变形的画法，并多加练习，如此一来就可以了解各种物体的组合，并懂得如何自己组合物体。

「基本形态」　延长、敲打　破坏、剥开　扭转、分离、剥开



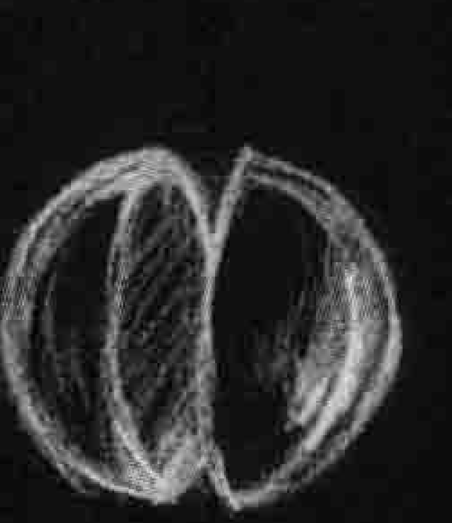


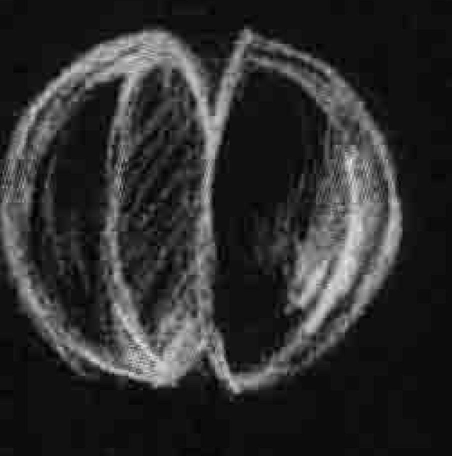


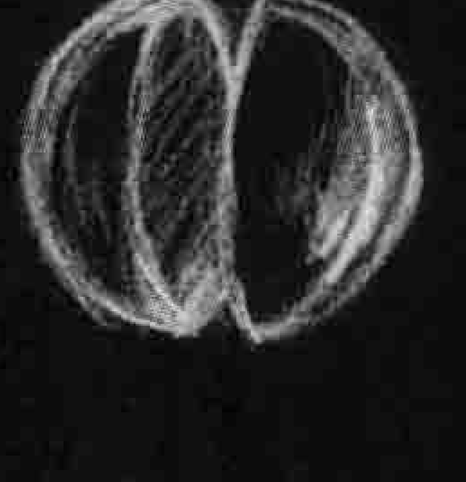




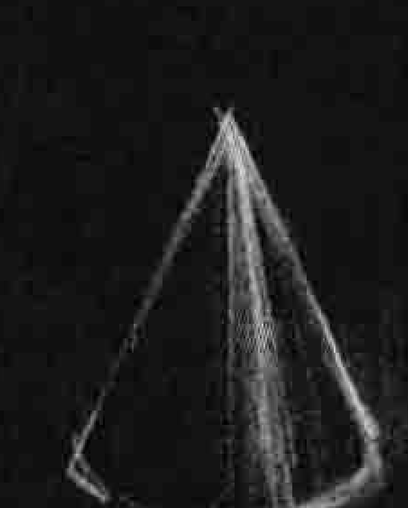


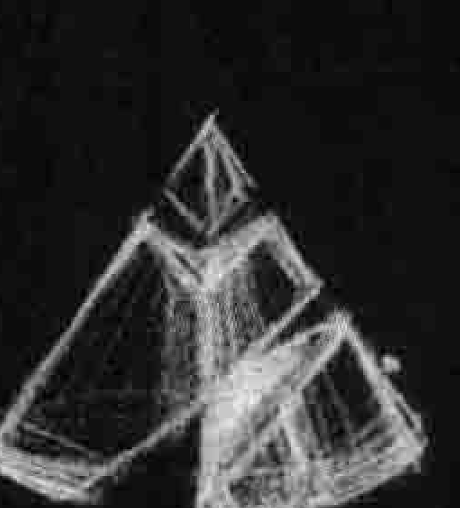


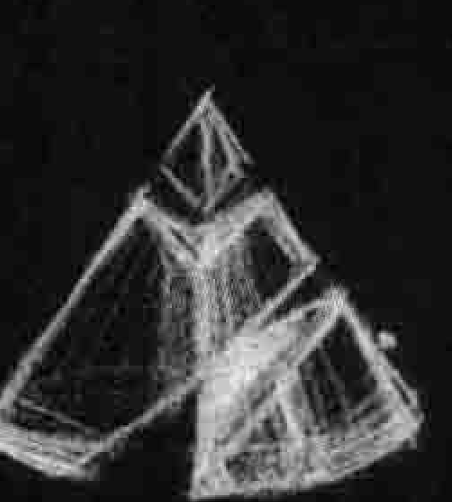




圆锥

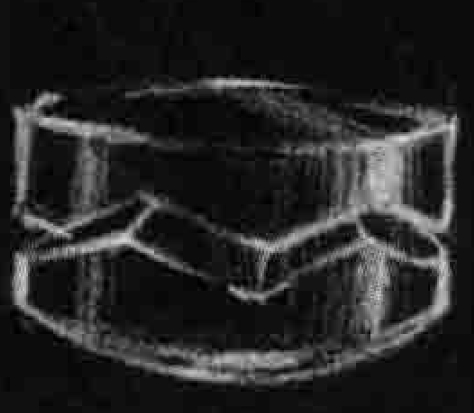


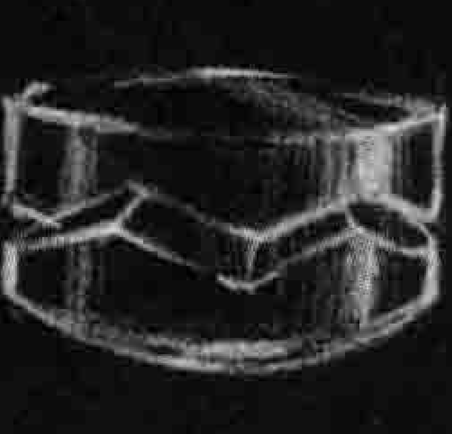








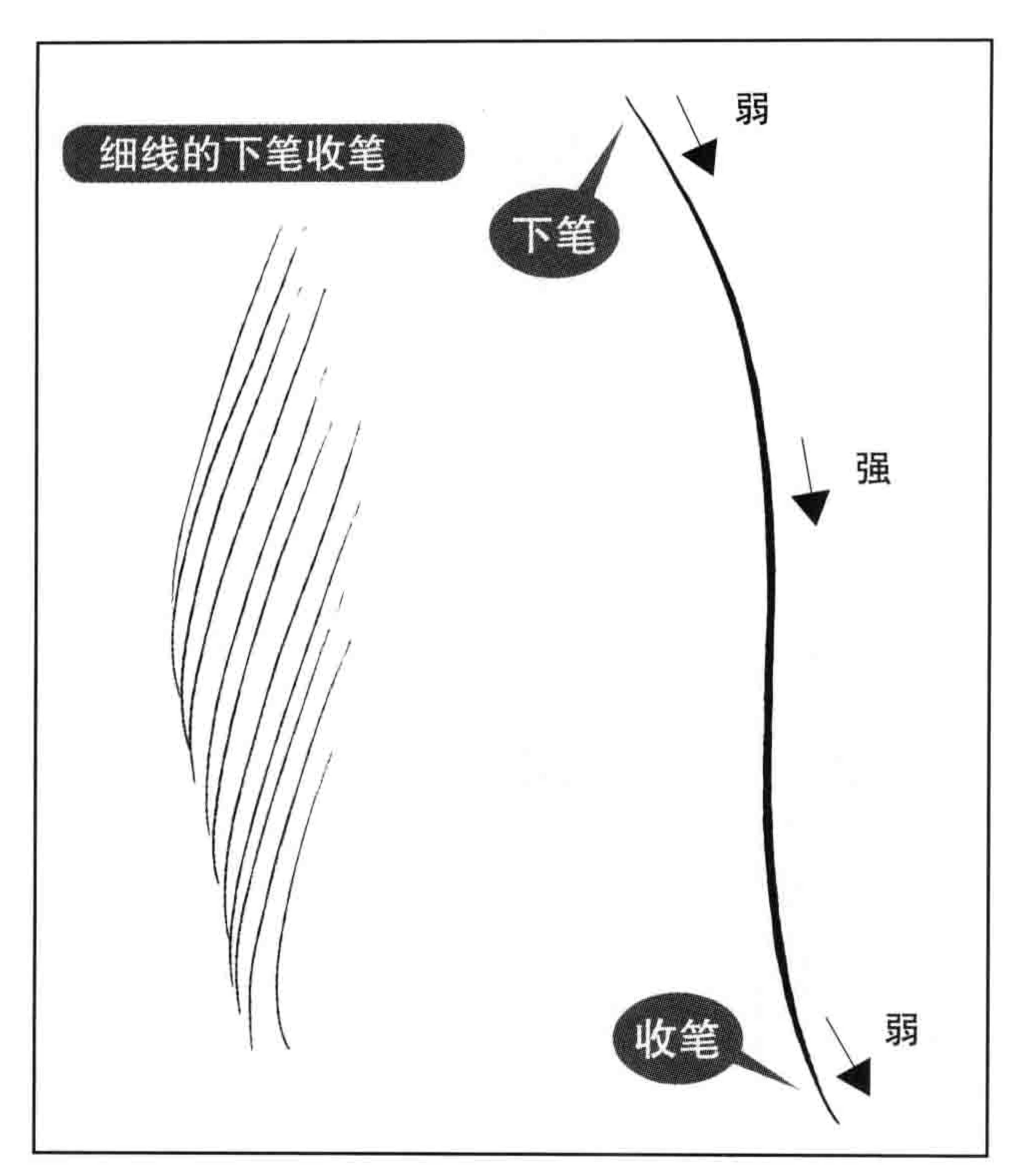




用线条强弱来表现质感

想要表现质感，其中最重要的因素之一便是线条的强弱。

基本细线的重要性不言而喻，而下笔时从细逐渐变粗，通过运笔的强弱，则更能够表现出物体的质感。



下笔收笔

下笔时要轻，然后逐渐变粗，等到收笔时再次放松力度，将笔轻轻抬起。这种运笔手法是画出美丽线条的基础。



通过线条强弱来描绘肌肉

你可以尝试以线条的强弱，来表现肌肉厚实或强壮的感觉。

通过线条强弱的对比，可以带出厚实、坚硬（或柔软）的质感。



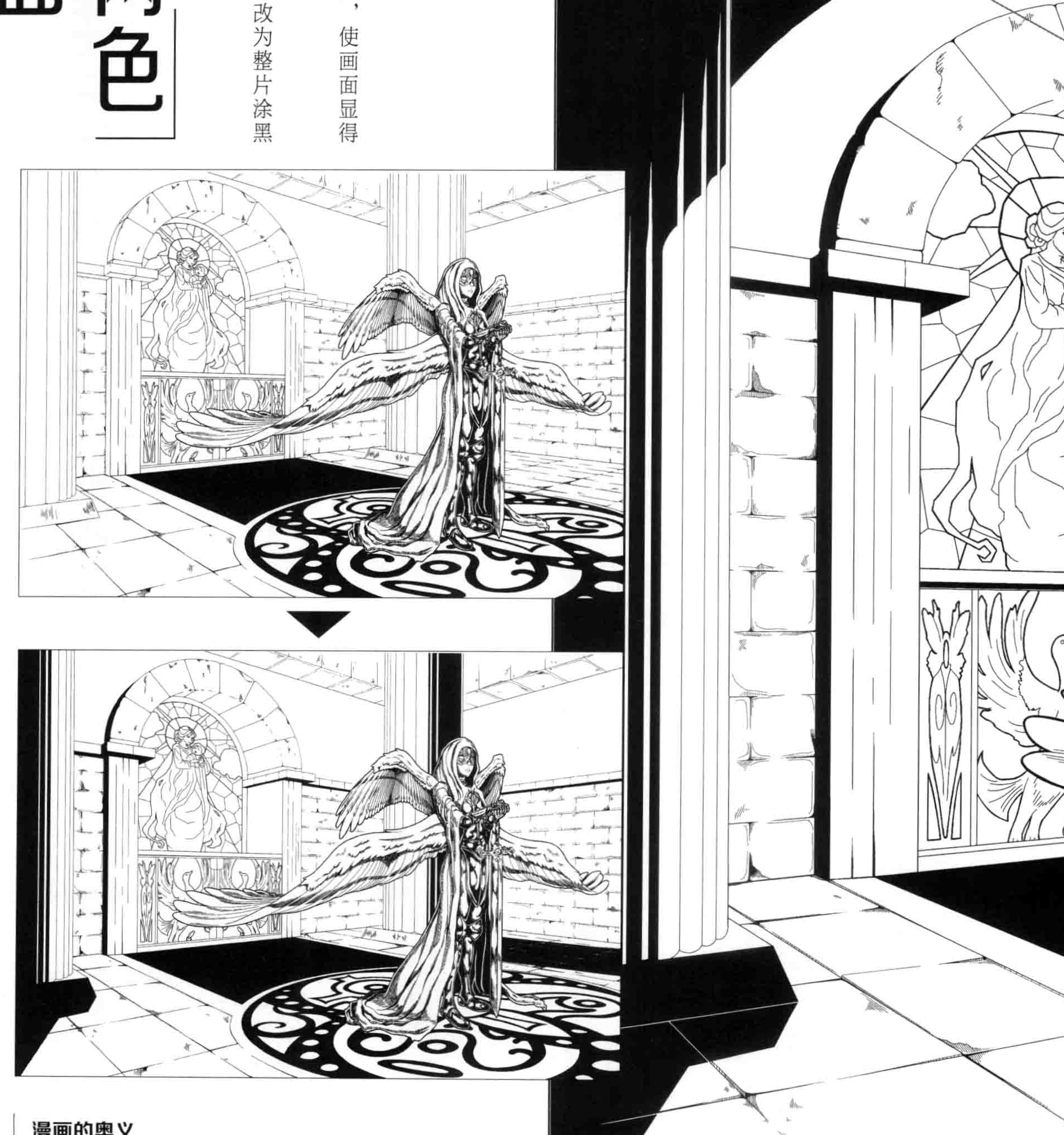
通过线条强弱来描绘河流与岩石

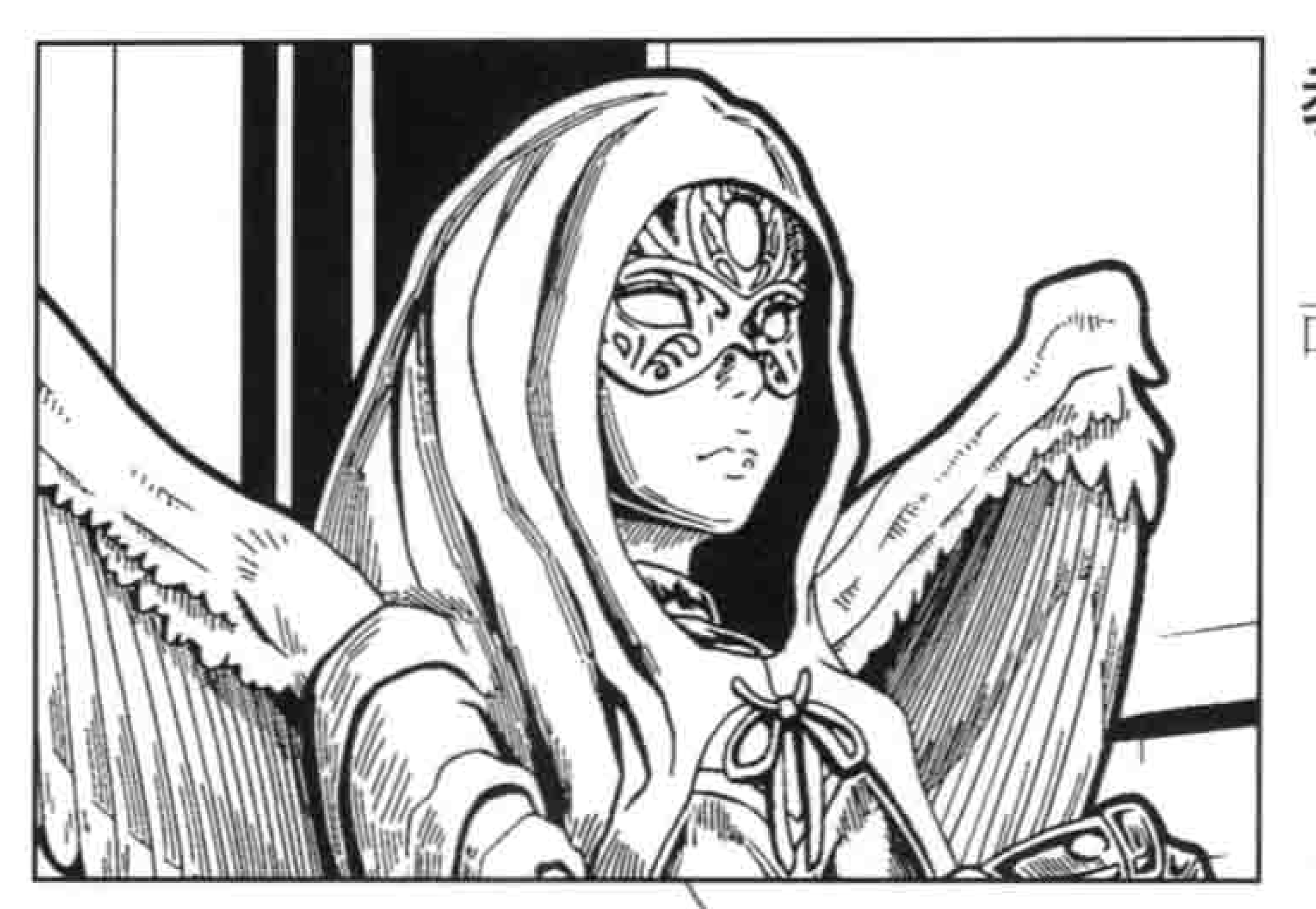
描绘时利用线条的下笔收笔、细线的密集度、线条的强弱，可以表现出岩石坚硬的质感，抑或是河水流动的感觉。

「以黑白两色构成画面」

本例中，通过涂黑上下部位，使画面显得更有张力，并且增加横向的广度。稍微减少背景的线条笔触，改为整片涂黑也是一种方法。

减少羽毛之间的重叠，并以光泽来呈现羽毛的质感。





教堂的守护天使

通过描绘上面刻有华丽装饰的面具，来蕴酿高贵的感觉。

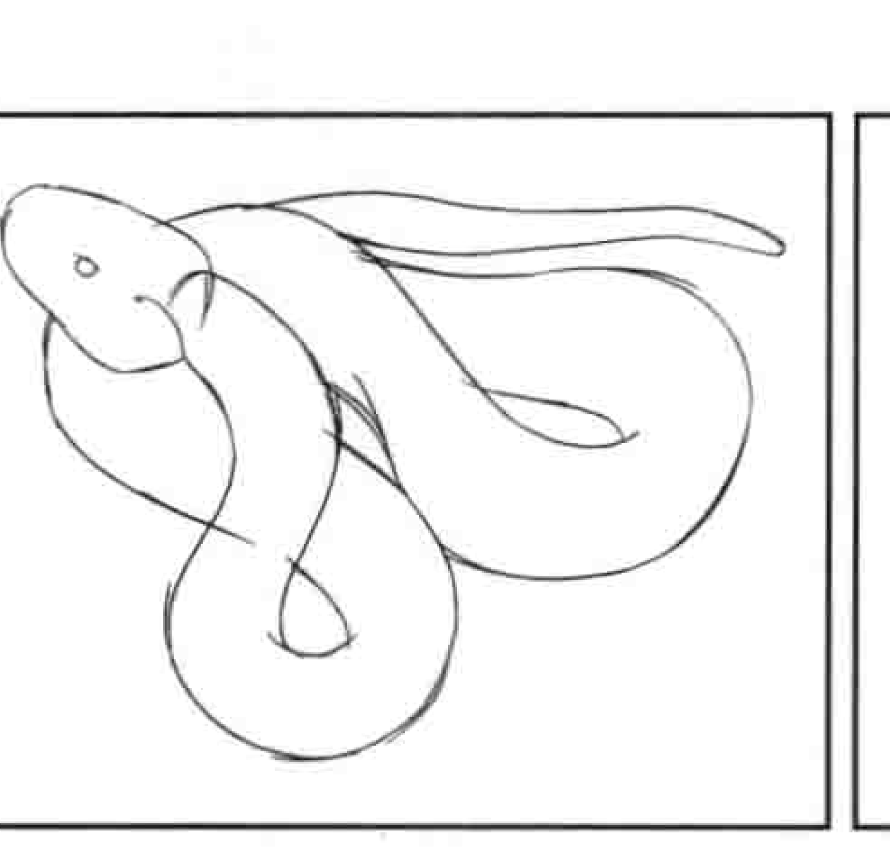
看清楚形状

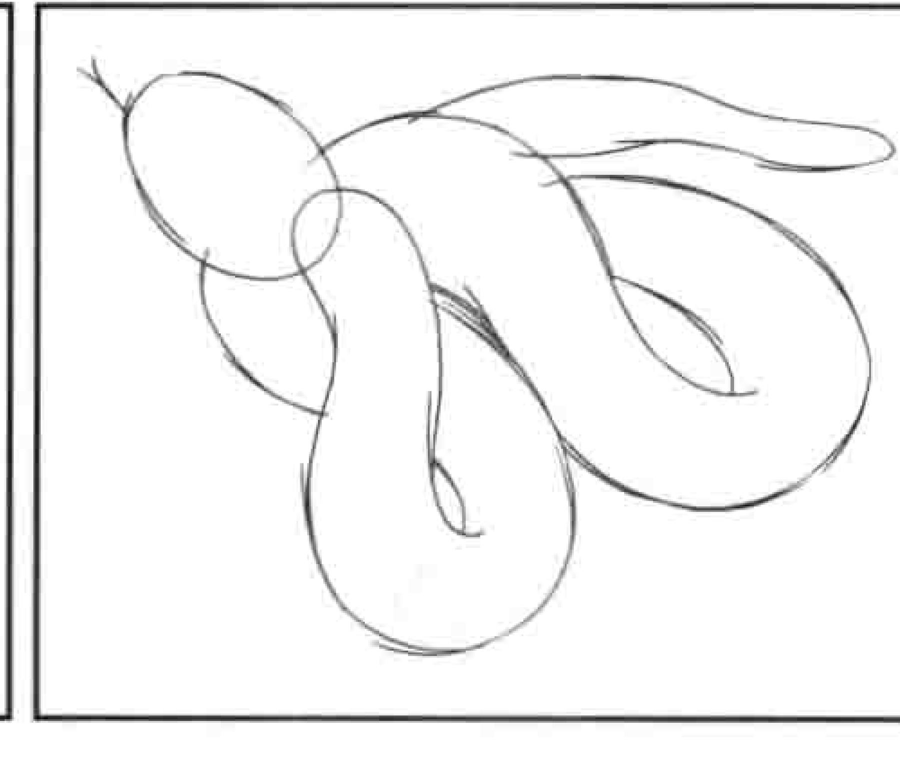
首先将整体视为『一整块物体』

想把每根指头的比例画得完美无缺很困难。

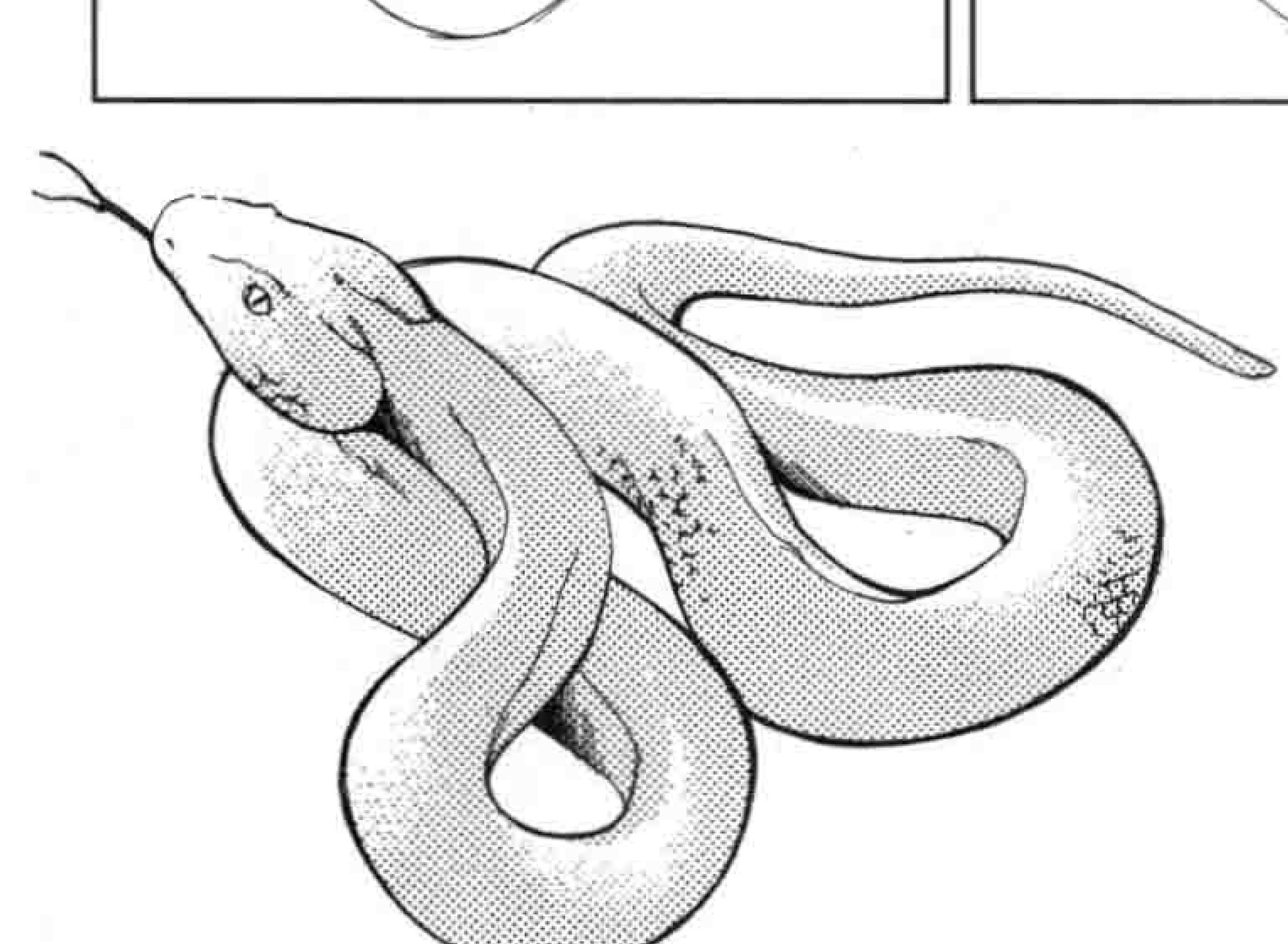
所以，一开始请先像是在画『连指手套』那样，把手分为拇指与其他指头两部分，并抓住这两部分的比例。

接下来再将每个手指头从中分开来，就能画出漂亮的手。





蛇则是一边利用鳞片与一节一节的骨头描绘出其曲线，一边画出它在地上爬行的样子。把它的身体想象成是一条粗厚的管子，在描绘的同时还要考虑到光源的方向。

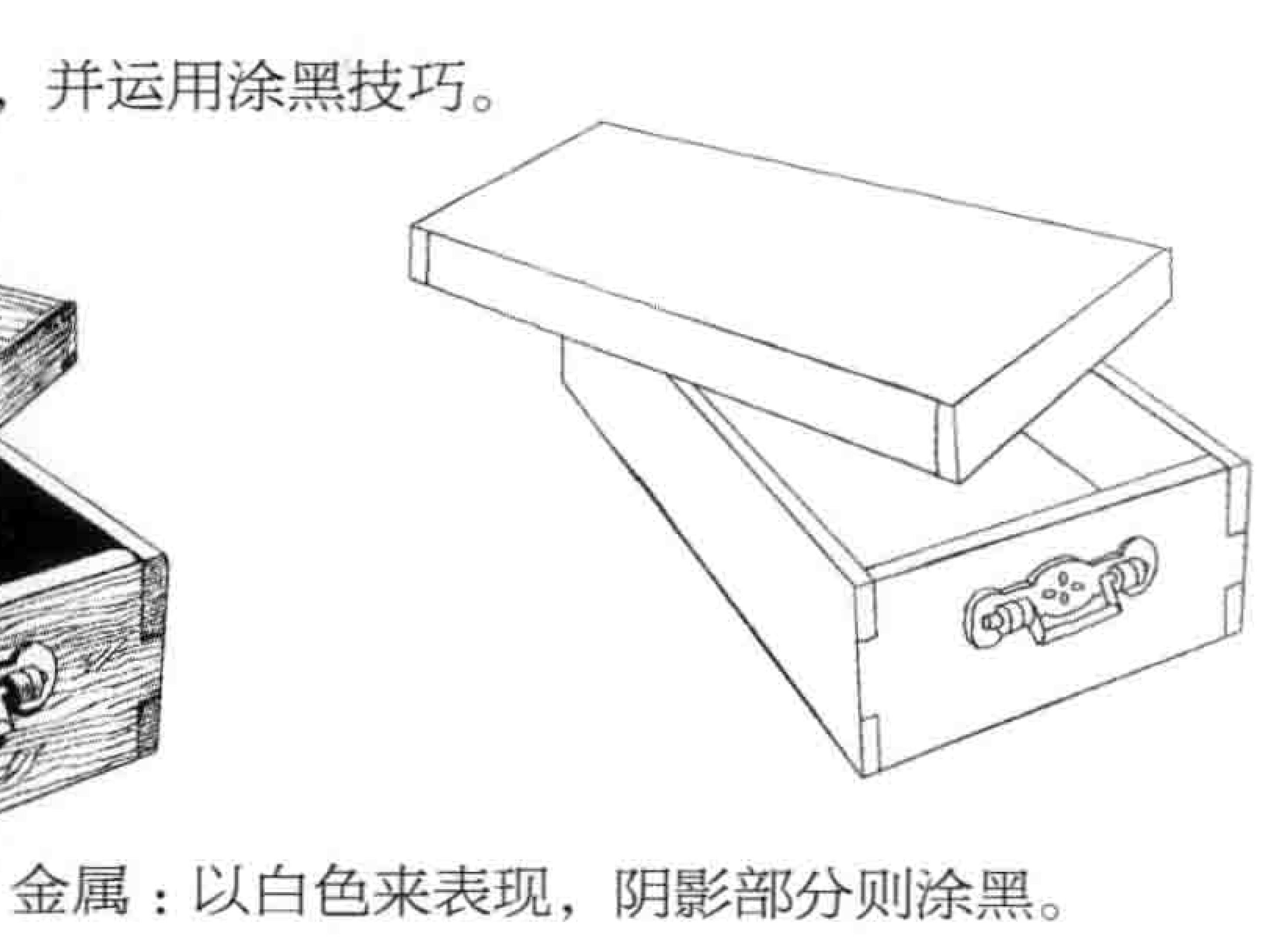


不要只看手或蛇的细部，而要将其看作一整块物体。

像箱子这种形状简单的物体，要掌握其形状虽然简单，但如此并不能画出一幅好图。倘若如左图般将『木头』与『金属』两种材质组合在一起，就能够成为一张看来像样的好图。

木头：以细线条来描绘，并运用涂黑技巧。





金属：以白色来表现，阴影部分则涂黑。

木头与金属的对比

如果加上金属等其他材质的质感，便能更有效表现木头的质感。



范例：将椭圆组合在一起

若将三个小椭圆形组合在一起，并画上长长的尾巴，看来就会像老鼠。兔子与老鼠相同，要将三个小椭圆形组合在一起。把头部、胸部、臂部的形状大致掌握成椭圆形，然后强调耳朵部分就可以了。

范例：短毛动物

由于短毛动物无法用毛来藏住身体，所以只能将顺着肌肉的短线条加以重叠来表现其身形。因此，最适合用作线条笔触的练习。

DVD 图像收录

描绘步骤

用铅笔笔触描绘手脚



首先把自己的手速写下来

手可以做各式各样的动作，形态也很复杂，例如『拿东西』『挥手』『握手』等。

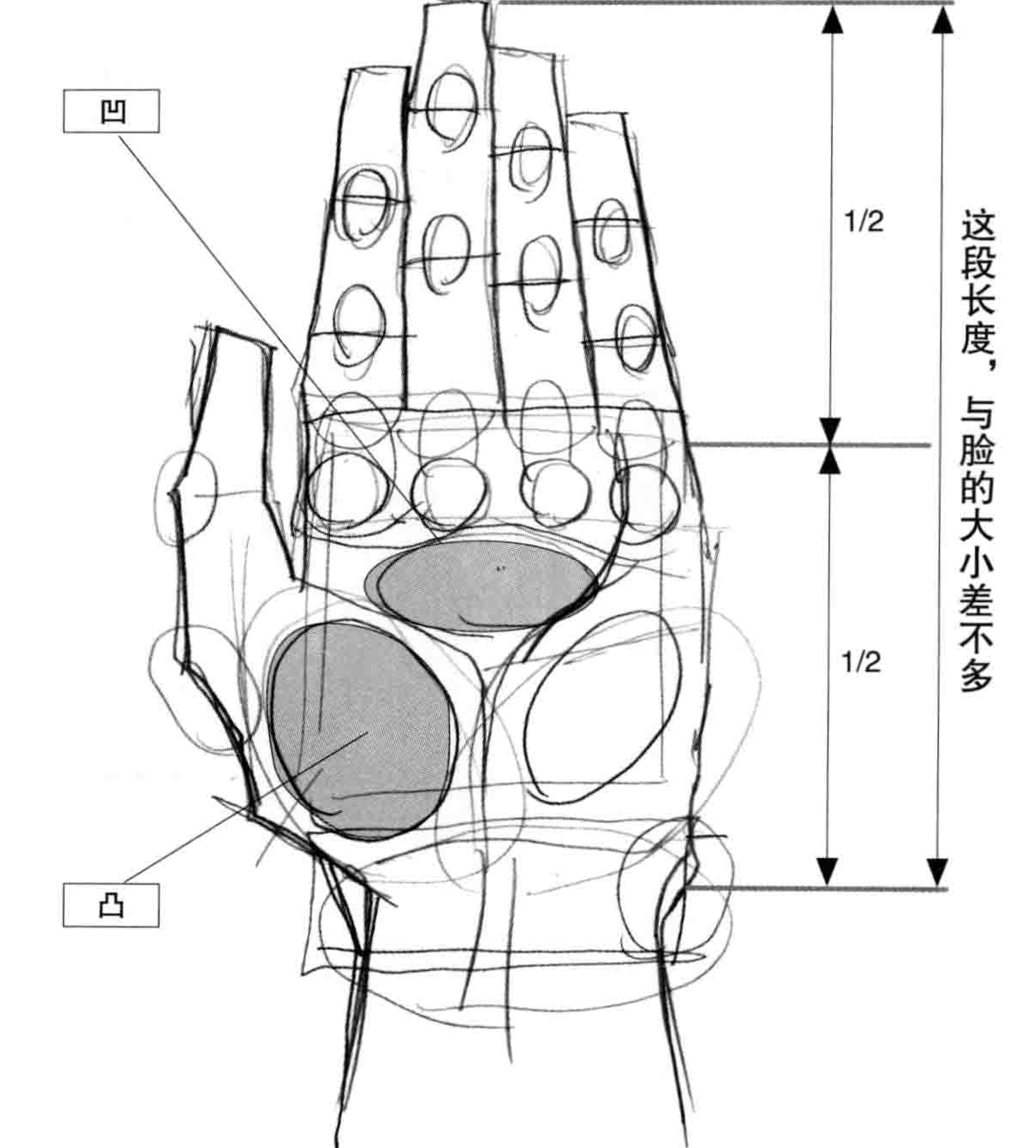
第一步，先试着把自己的手速写下来。

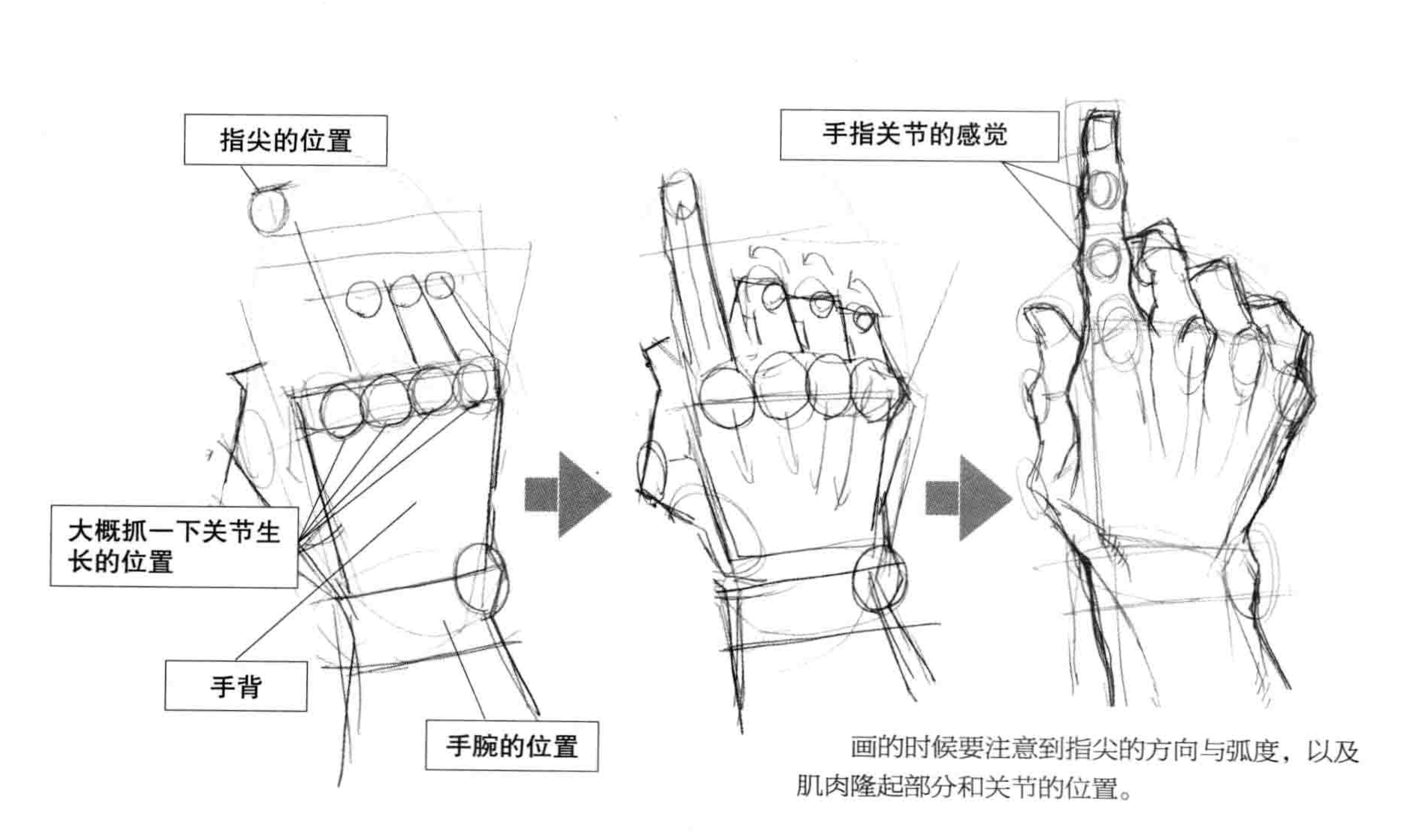
无论握东西或是握成拳头，手的形状都会改变，好好观察这些变化并将其画下来。

手的大小及比例

人类的身体为了适应生存条件，各部位都进化为适中的比例。

比方说，从手腕上方到中指的长度，正好与脸的长度相同。如果将手掌与手指长度按一比一的比例来作画，就能够使整体均衡。





画的时候要注意到指尖的方向与弧度，以及肌肉隆起部分和关节的位置。

手的速写

手是全身动作特别复杂的一个部位。想要一开始就把每根手指头都画得仔细是很困难的，最好先掌握手的整体形状，再画出手指与手掌的褶皱等。

支撑东西（草稿）



紧握拳头（草稿）



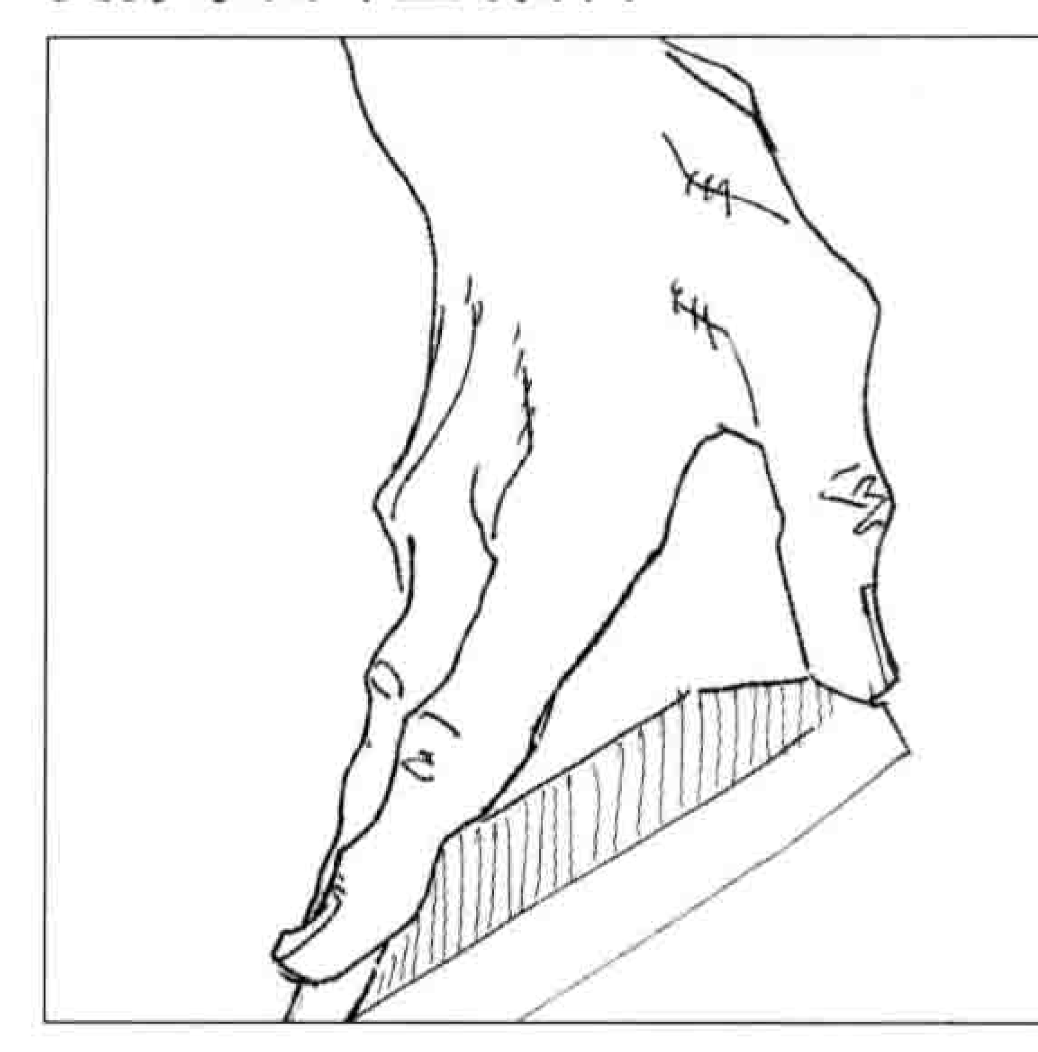
捏东西（草稿）







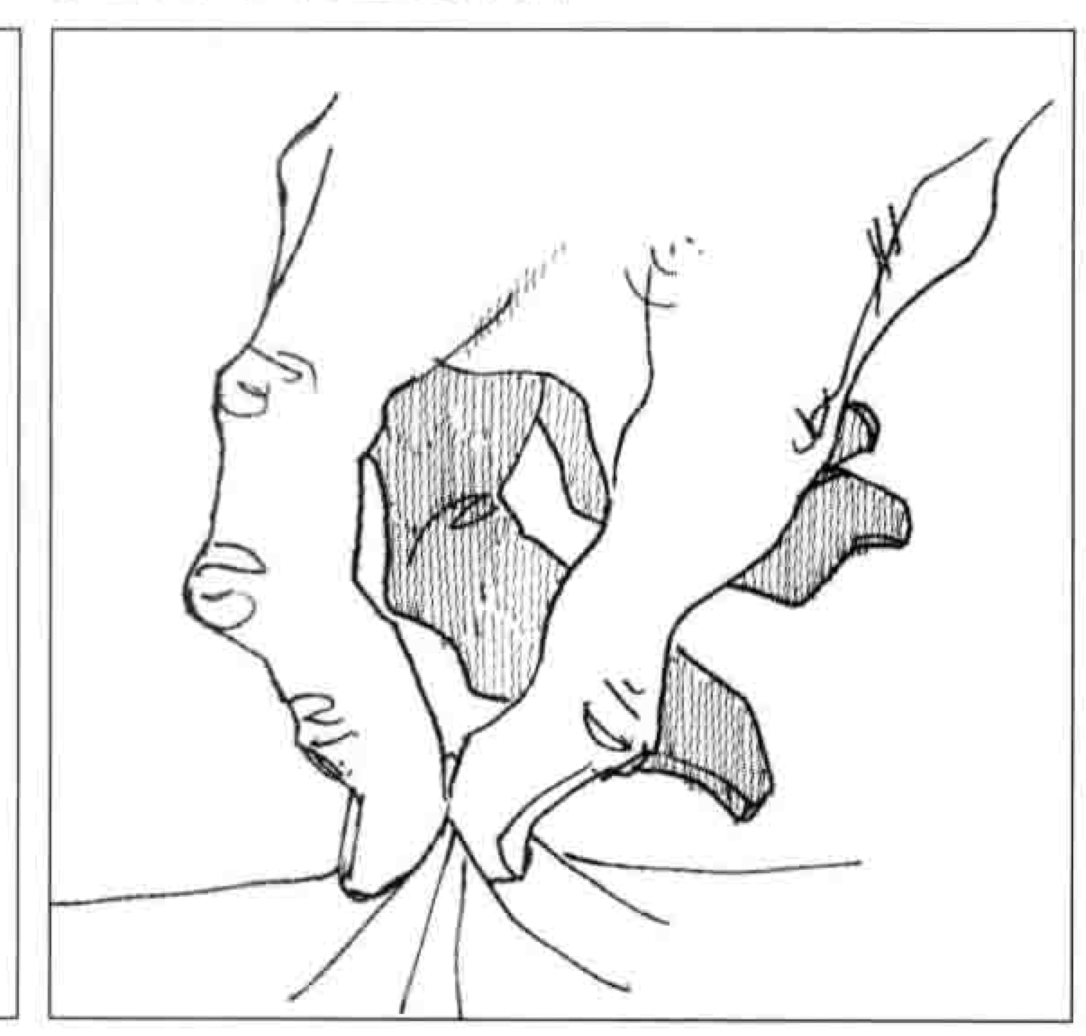
支撑东西（上线后）



紧握拳头（上线后）



捏东西（上线后）





脚的速写

左边是从各种角度对脚的速写。其难处在于不容易像手一样边观察边描绘，可以用数码相机拍下照片后，再拿来当描绘时的范本。

抓住异世界物品的手和踏住地面的脚

在描绘异世界的人物角色时，可以参考的并不只是神话、传记、漫画或是奇幻小说，在我们生活的这个世界中，也有许多东西可供我们参考。例如鳄鱼或蜥蜴的皮肤、鱼的鳞片、鸟的爪子或羽毛、动物的毛或犄角等，不妨试着组合现有的人或生物，以创造出异世界的人物角色。

鳄鱼般的皮肤

想象指尖是恐龙的爪子

参考鸟的脚及羽毛

怪兽的脚

鸟的脚、鳄鱼的皮肤、蛇的鳞片之所以看起来可怕，或许便是因为人类的祖先曾与恐龙及各种猛兽对决，而这样的记忆通过基因代代流传了下来。

描绘神话传说中的手

光是人类的手，成人的与婴儿的就有很大的差异，兽人、恶魔、怪兽的差异性不用说就更大了。

婴儿的手

成年男性的手

恶魔的手



描绘脸部

帅气脸型的比例

美的标准虽然因时代、国家而异，不过一般所谓的美丽脸孔，都是建立在眼、口、鼻等五官的比例上。

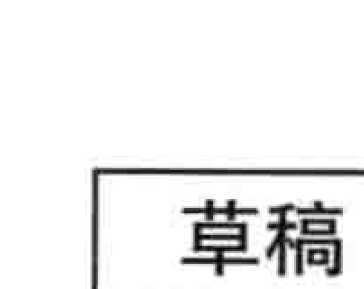


完成

女性的话，从眼睛内侧边缘往下延伸的直线碰到嘴的地方，就是嘴巴边缘。

可以用眼睛中心与嘴巴连结而成的三角形来掌握比例。如果三角形垂直方向较长就是成人的脸，如果水平方向较长就是小孩的脸。





男性的话，从眼睛中心往下延伸的直线碰到嘴的地方，就是嘴巴的边缘。

完成

草稿



想要表现苍老，只要在眼睛中心画个“八字形”。

脸颊的线条与嘴边则要描绘比眼睛中心处更大更长的“八字形”线条。

完成



草稿



如果强调下颚线条的松弛，就会看来苍老，因此要同时强调脸颊下颚部分的角度来绘制。

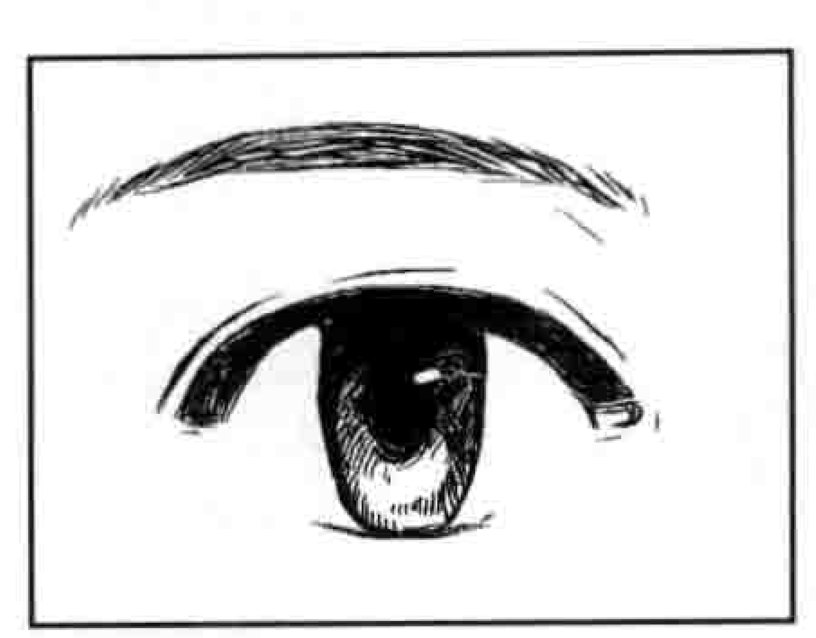
「眼睛的对比，以眼神打动人」

男性	女性	
		一般
		上吊眼
		下垂眼
		三白眼
		细眼
		闭眼

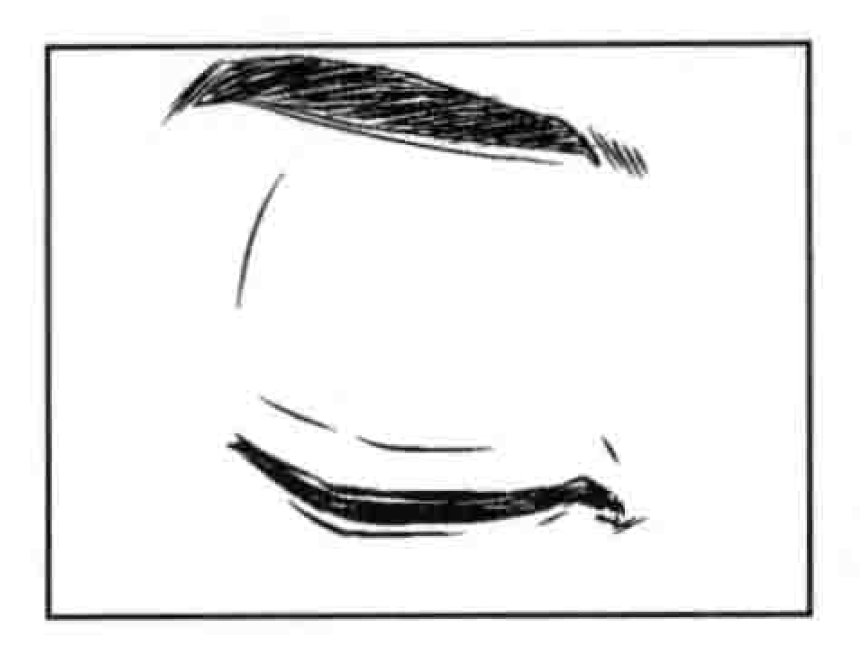
眼睛的画法决定脸部表情

眼睛是脸部最重要的部分。如果能够画出不同的眼睛，就可以创造出各式各样的人物角色。

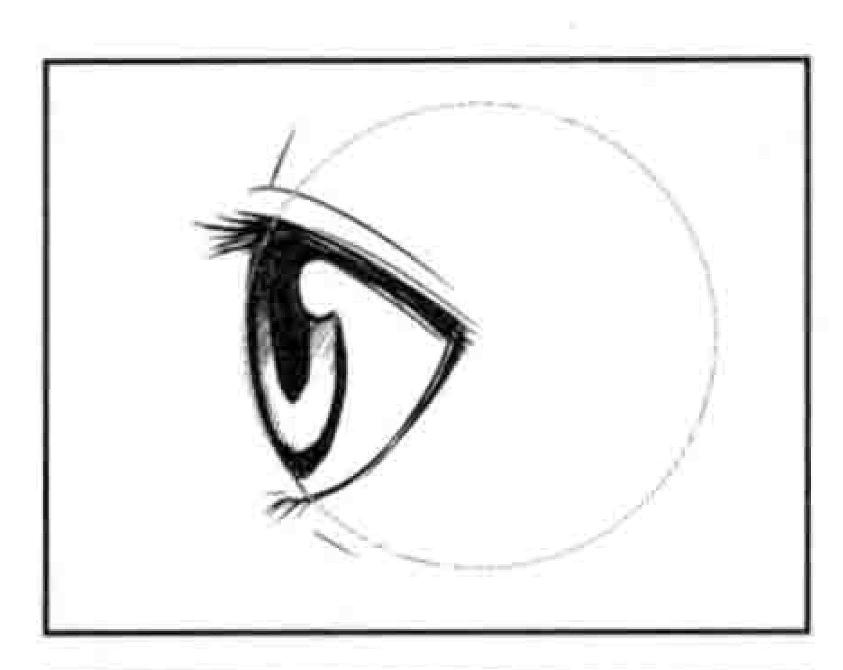
此外，人物角色的表情也一样，主要由眼睛、眉间以及嘴巴组成，因此必须练习描绘表情丰富的眼睛。

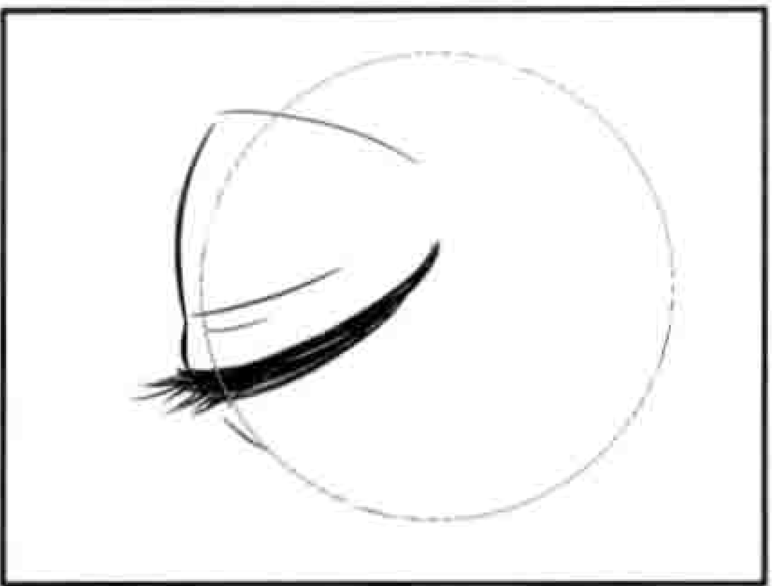


上吊眼、下垂眼、细眼等各种形状的眼睛，眼珠都一样是球体。



画眼睛闭上时要意识到眼球的位置。





在画侧面的眼睛时，也要意识到里头有一个球体。

男性	女性	
		惊讶
		生气
		哭泣
		悲伤
		厌恶
		笑脸

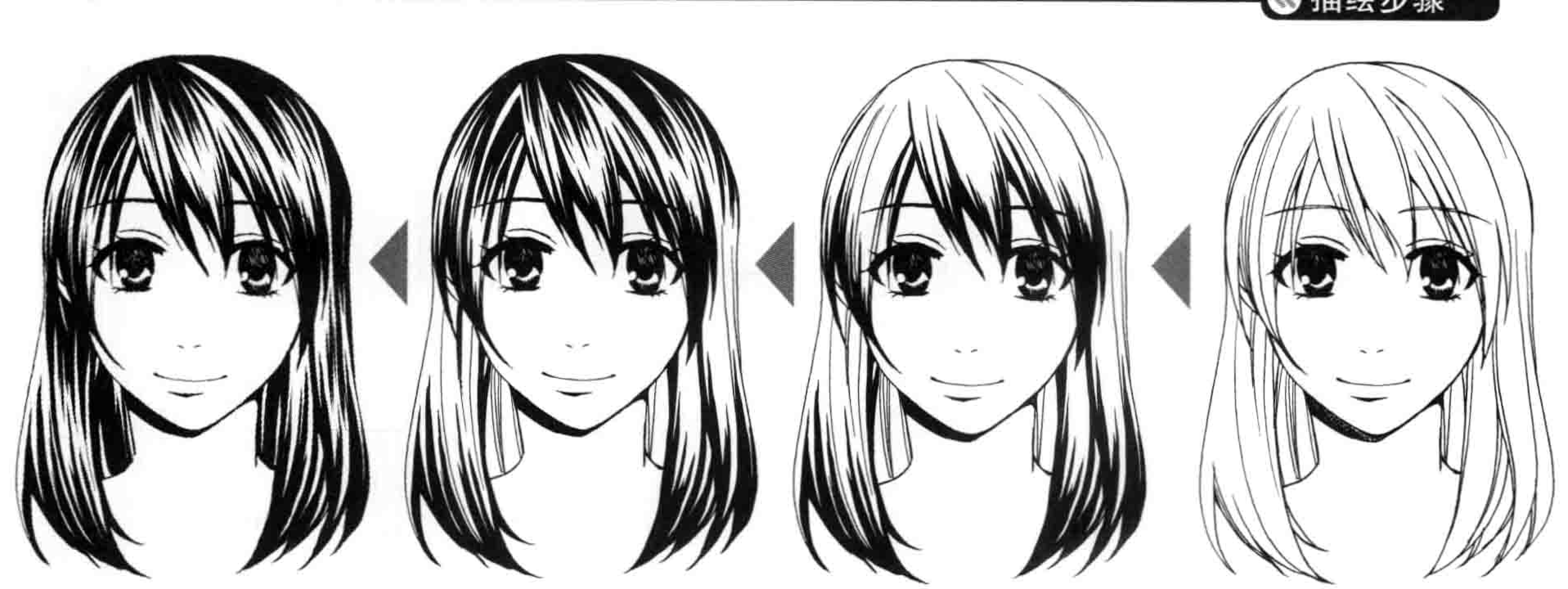
描绘头发

发型及其他的表现手法

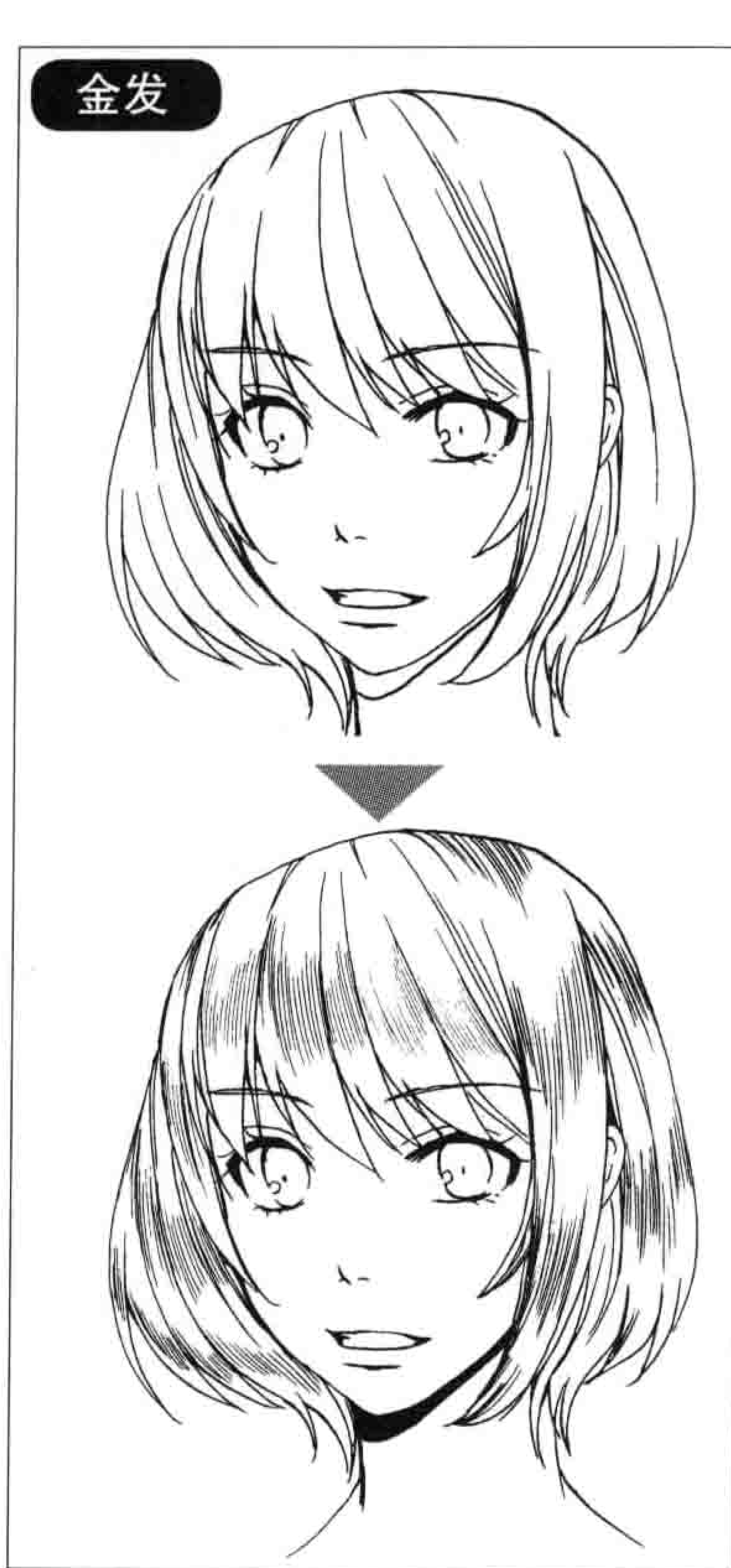
发型是表现人物角色个性的一个非常重要的因素。

表现黑发或是被淋湿的头发要使用自来水笔，金发的色泽则要使用线条密集的线条笔触来画。在画头发时，色泽的表现固然重要，但运用不同的线条笔触，更可以表现出头发的各种特征。

描绘步骤

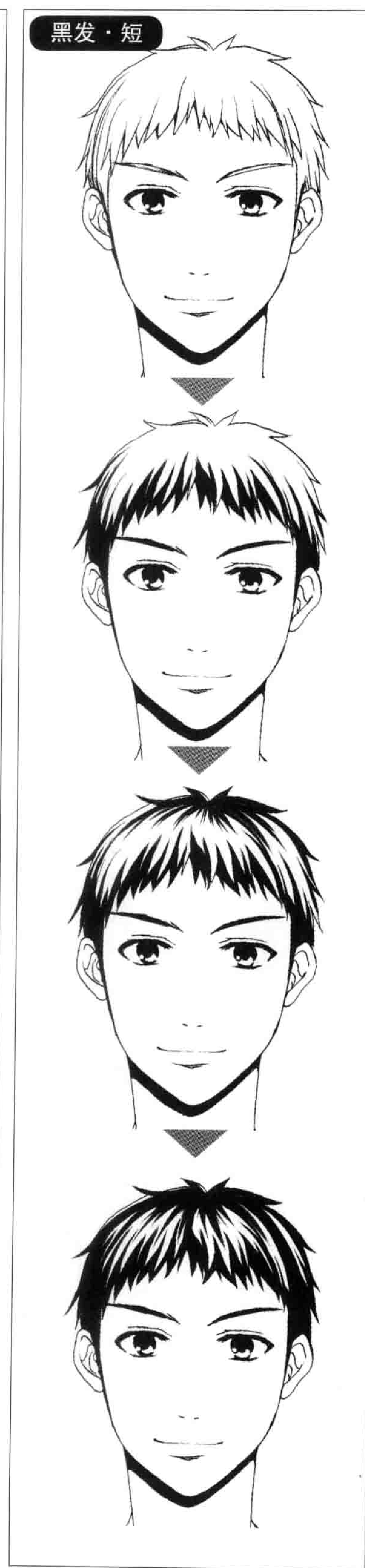


黑发・长


金发


纯粹涂黑


淋湿的头发


黑发・短

描绘全身

依照人物角色的年龄、性别、个性来区分

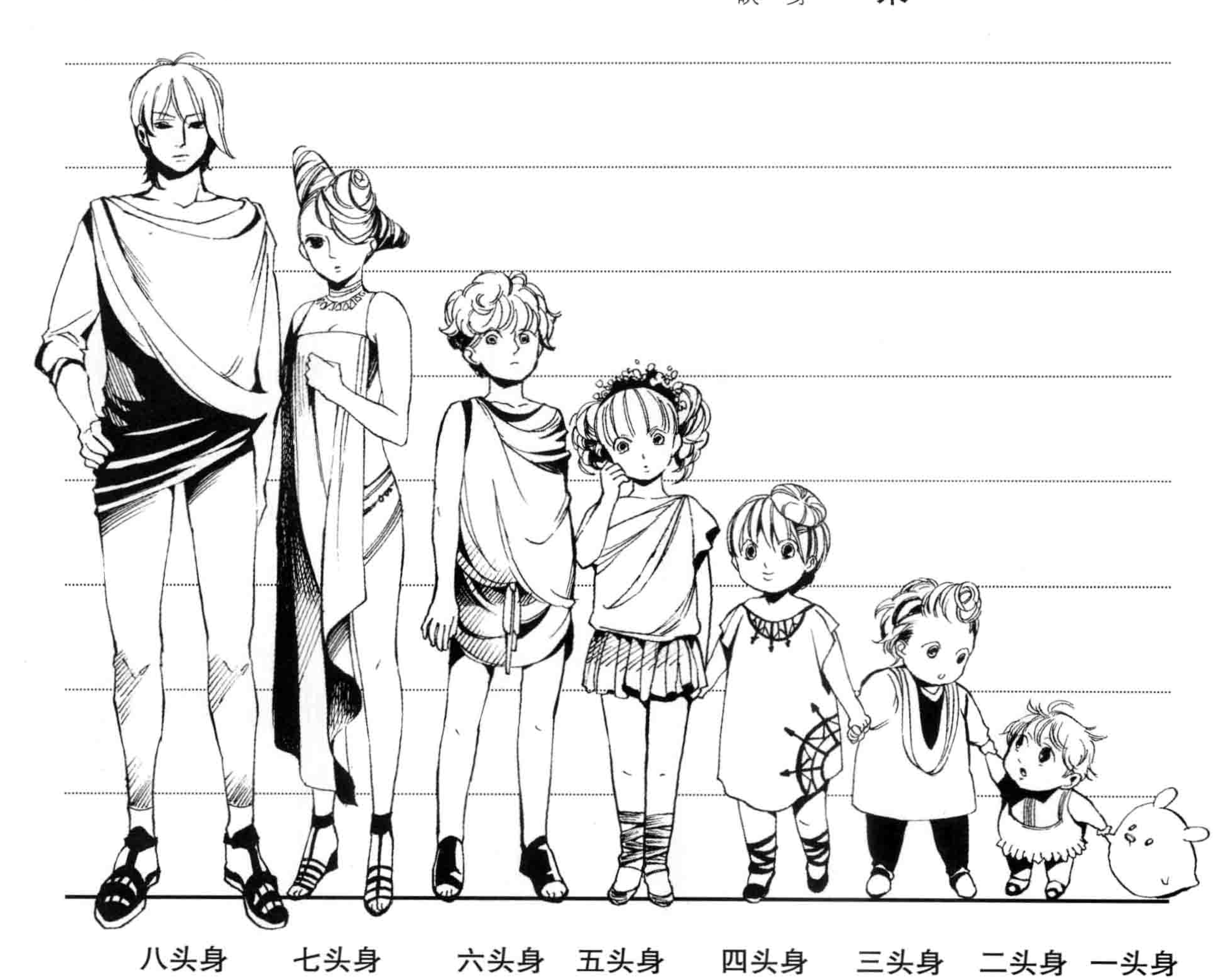
在描绘人物角色的全身时，要先决定几头身再下笔。不只年龄与性别，就连几头身也会反映出角色的特性。

◀小建议

一般而言，身材好的成人是八头身，小孩子则是四头身到五头身。

头身比较

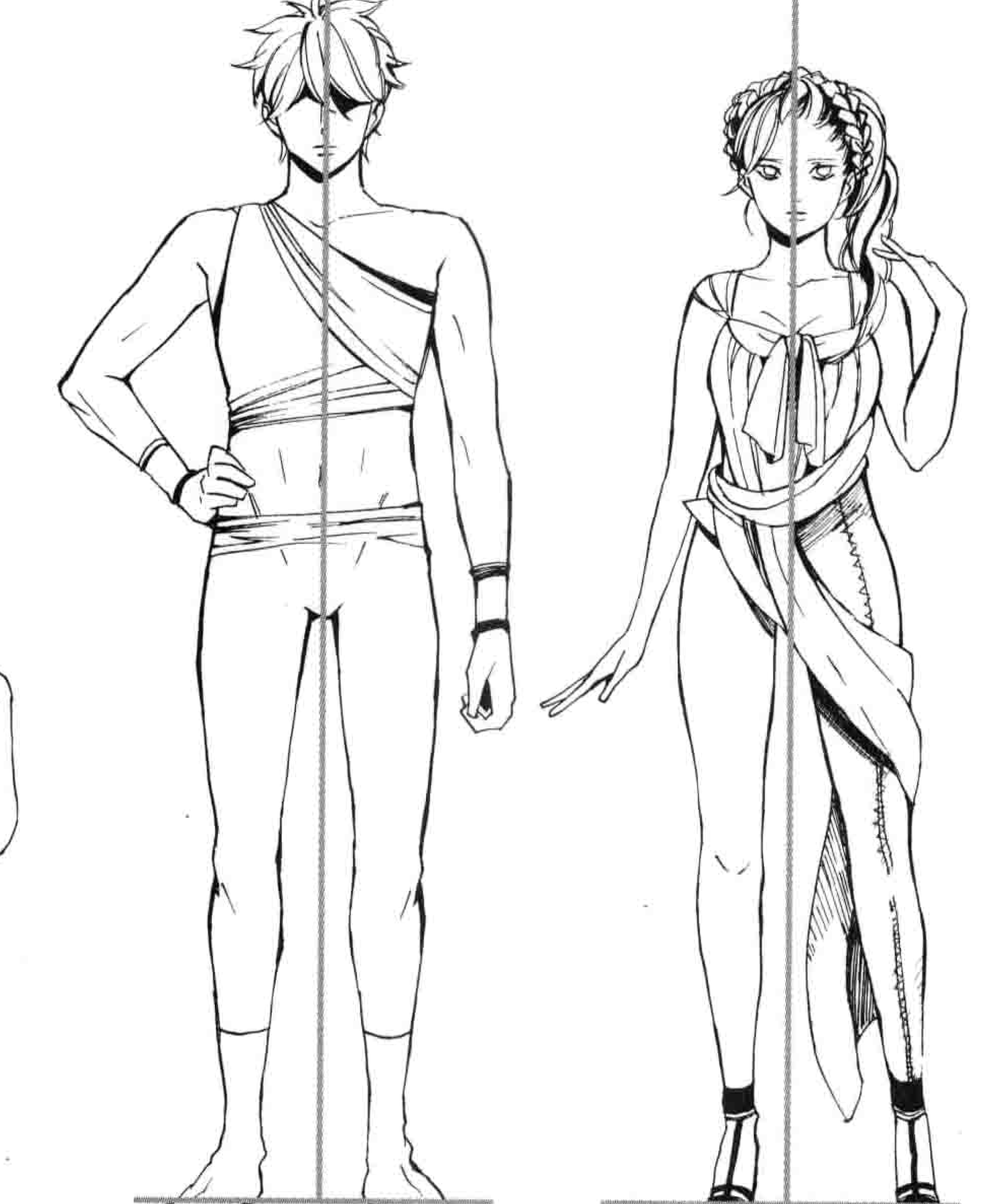
这里依照角色的年龄、性别、个性，描绘了二头身到八头身的范本让大家参考。



男女的站姿（正面、侧面、背面）

在参考人物描绘草稿时，不能只从单一的方向观察，而是要从各种角度来观察。







为了取得重心要先画中心线

从头顶到地面，自身体中心画一条线。这就是所谓的中心线（重心）。只要中心线掌握得好，就算画单脚站也没问题。

◀小建议

日本人的体型并不如本页所画的一样拥有长手长脚。

不过，把手脚画得像外国人的一样长，就可以画出漂亮的手脚动作或是利落的站姿，因此大多用于画俊美型人物。

「描绘人物姿势时的重心」

描绘人物姿势时的重心

只要以中心线明确掌握住重心，就可帮助你画好角色的全身动作。

表现动态也需要『中心线』

要画角色动作时，必须要知道其重心在什么地方。



中心线

只要描绘时不偏离中心线，角色的动作就不会看起来不自然。



注意重心脚

不习惯描绘全身的人，经常没办法让下半身与画面合为一体。其重点在于先画中心线以取得平衡，抓到重心后让重心脚紧贴地面。

半人半兽

『人』+『兽』=『半人半兽』

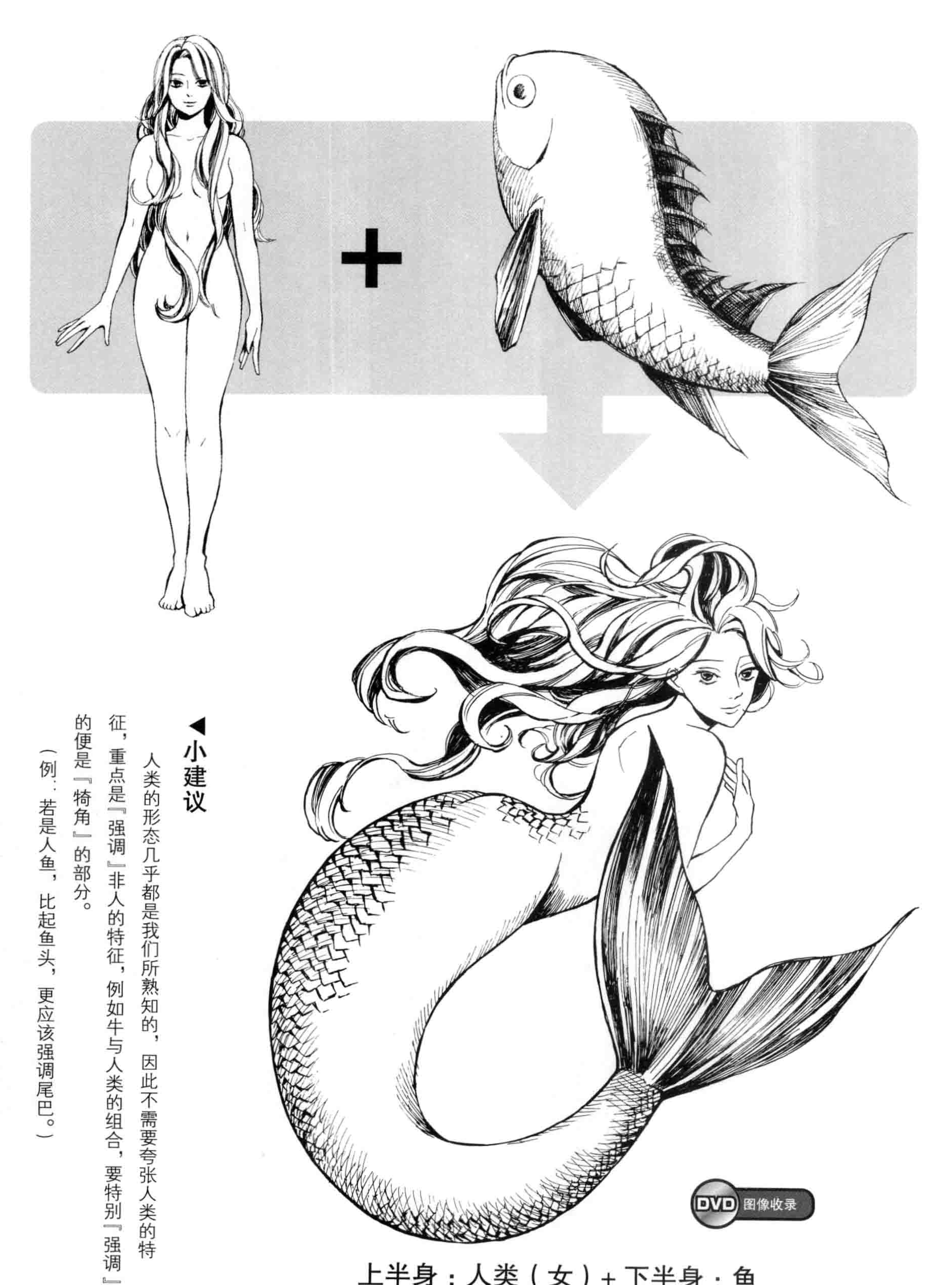
许多神话世界出现的角色都拥有人类没有的要素，例如犄角、翅膀、尾巴等。牛头人身弥诺陶洛斯就是最好的例子。

通过组合现实中存在的『犄角』『翅膀』等元素，可以创出各式各样的怪物，这样会比完全从零开始更容易构想出丰富的角色。

下半身：人类（男）
＋上半身：牛

野兽的头部让角色给人以没有智力、仅凭武力的印象。如果赋予拥有这种要素的角色较高的智能，就会让读者感到不合理。





上半身：人类（女）+下半身：鱼

◀小建议

人类的形态几乎都是我们所熟知的，因此不需要夸张人类的特征，重点是『强调』非人的特征，例如牛与人类的组合，要特别『强调』的便是『犄角』的部分。

（例：若是人鱼，比起鱼头，更应该强调尾巴。）



上半身：人类（女）+下半身/头发：毒蛇

人类与蛇的组合，要强调尾巴的部分。

外表的添加要素及内在的添加要素

当外表添加了动物的元素后，在看不见的地方、内在的部分也更容易被加入其他的元素。

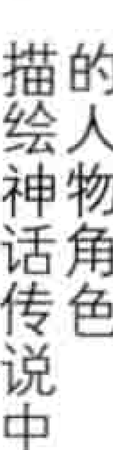
例如『人类+鱼』时，添加的元素就会是『可以在水中存活』。『人类+毒蛇』的话，就会是『可以用毒液攻击人』。『人类+牛』的话，就会是『力大无比』，诸如此类。

DVD 图像收录

上半身：人类（女）+ 下半身：蝎子

人类与蝎子的组合，要强调尾巴的部分。

DVD 图像收录



头/身体：人类（男）+ 手臂：鸟

人类与鸟的组合，要强调翅膀的部分。

DVD 图像收录

翅膀的种类与画法

用翅膀让自己的角色振翅高飞

世界各地的神话都出现许多长有翅膀的人物角色。拥有翅膀、自由飞翔在天空中，是人类从古至今共同的愿望。参考鸟类或昆虫的翅膀，让自己的角色也拥有翅膀，在天空振翅高飞吧。

蝉翼

天使的翅膀

蝙蝠的翅膀

蝙蝠的翅膀有如光滑布料，下笔时线条要重叠，中心则要减少线条。

蜻蜓翅膀

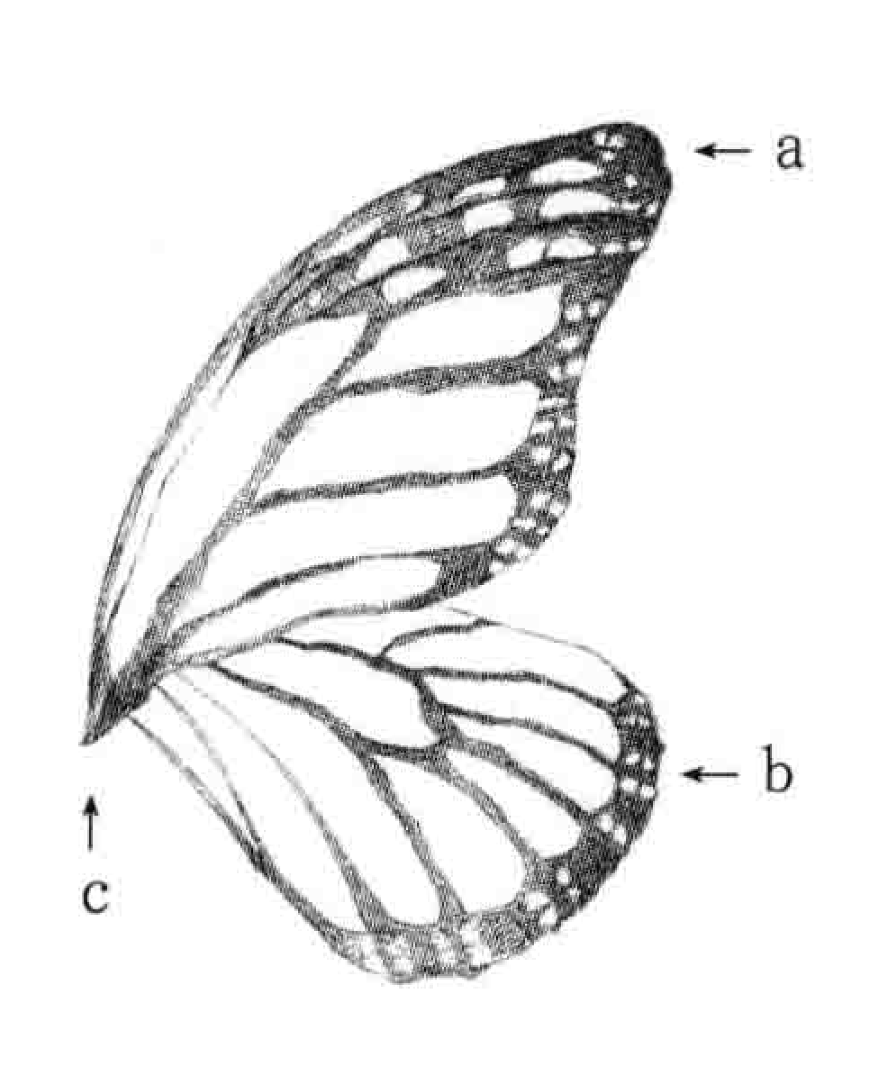
描绘步骤



1 以铅笔描绘底图。



2 加入深灰色的部分，并以相同方法全面加入线条笔触。



3 强调各边角（a、b、c）的部分，把线条重叠。



4 从a、b、c的位置开始加上淡色的渐变，修饰整体。

描绘步骤



1 以铅笔描绘底图，掌握整体的形状。



2 设想光源的方向，以羽毛重叠的部分为中心加上影子。



3 修饰，设想重量感，把线条重叠。



人+翅膀

单翼、独角的堕天使

零乱稀疏的羽毛

毫无光泽、刚直而粗糙的羽毛。为了表现出这种质感，线条要刻意不整齐，并加入较短的线条笔触。

脚上坚硬的鳞片

倘若把每一片鳞片都画上去，看起来就会像是纹路，所以只要画阴影的部分，照到光的部分则以留白的感觉呈现。

蝴蝶的翅膀

蝴蝶的翅膀是由复杂的图案以及色彩组合而成。

改变线条笔触的角度，使其成为格状，然后调整色调。

拥有蝴蝶翅膀的天使

少女模样的天使

以白色为基本色

白色翅膀加上白色服饰，便是我们对于天使的一般印象。

不过同样是白色，触感滑顺的衣服，或是轻柔如棉花一样的翅膀，其质感依然要用线条笔触来区分。

用光泽表现出不同颜色

通过增加毛发光泽的线条笔触，可以让头发与羽毛的颜色看起来不同。

翅膀的表现手法

翅膀可以分为前段大而坚硬的部分，以及细而柔软的羽根部分。羽根部分的细小羽毛，不要一根一根地画，而是要加入不规则的纤细线条笔触比较好。

柔软的羽毛

有如羽绒被或是羽绒服里头的羽毛，要以纤细线条笔触来表现其柔软的感觉。

犄角的各种造型

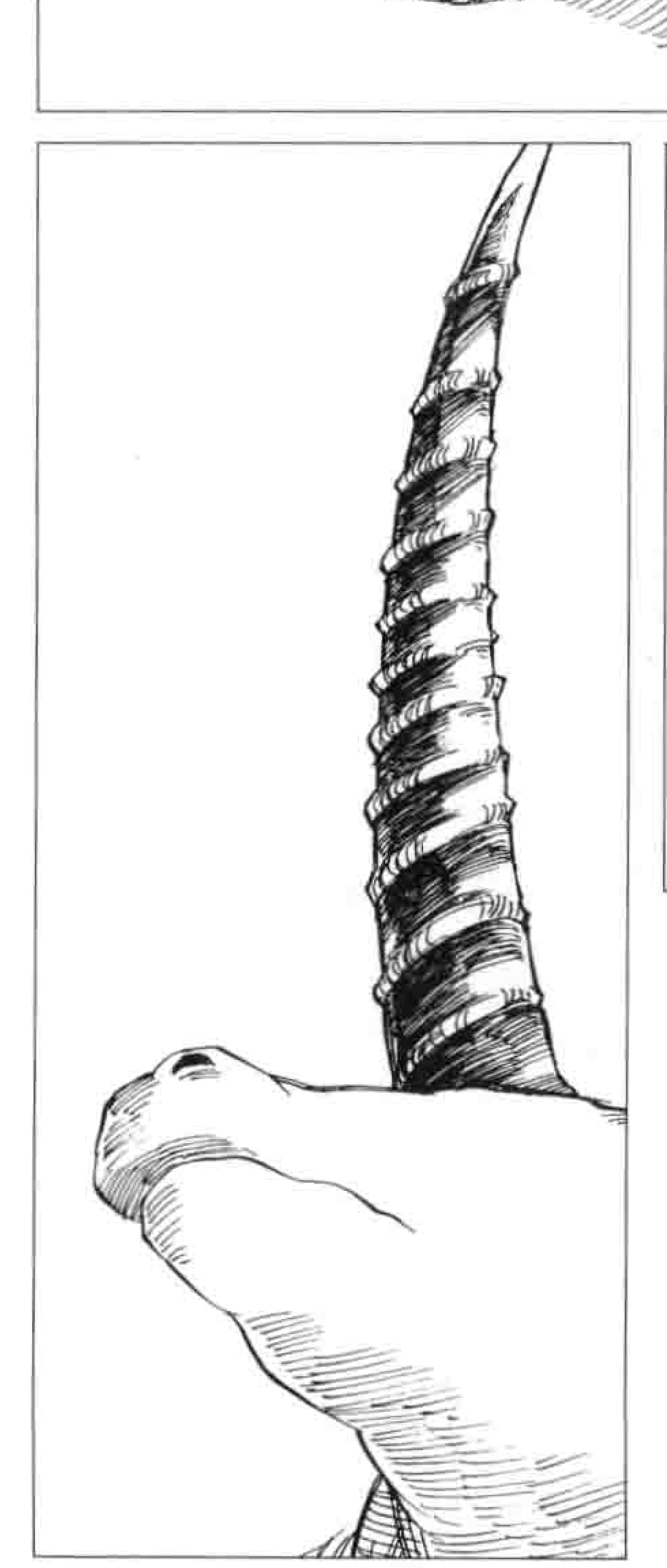
强大的怪兽都长有犄角

龙与恶魔等强大的怪兽，通常都长有犄角。犄角有各种类型，并没有特定的模样，无论质感或形状都五花八门，例如牛、独角兽、鹿、羊的犄角等。

想要创造出专属自己的强大、帅气的角色，可以参照各种犄角的造型，将其组合在一起。

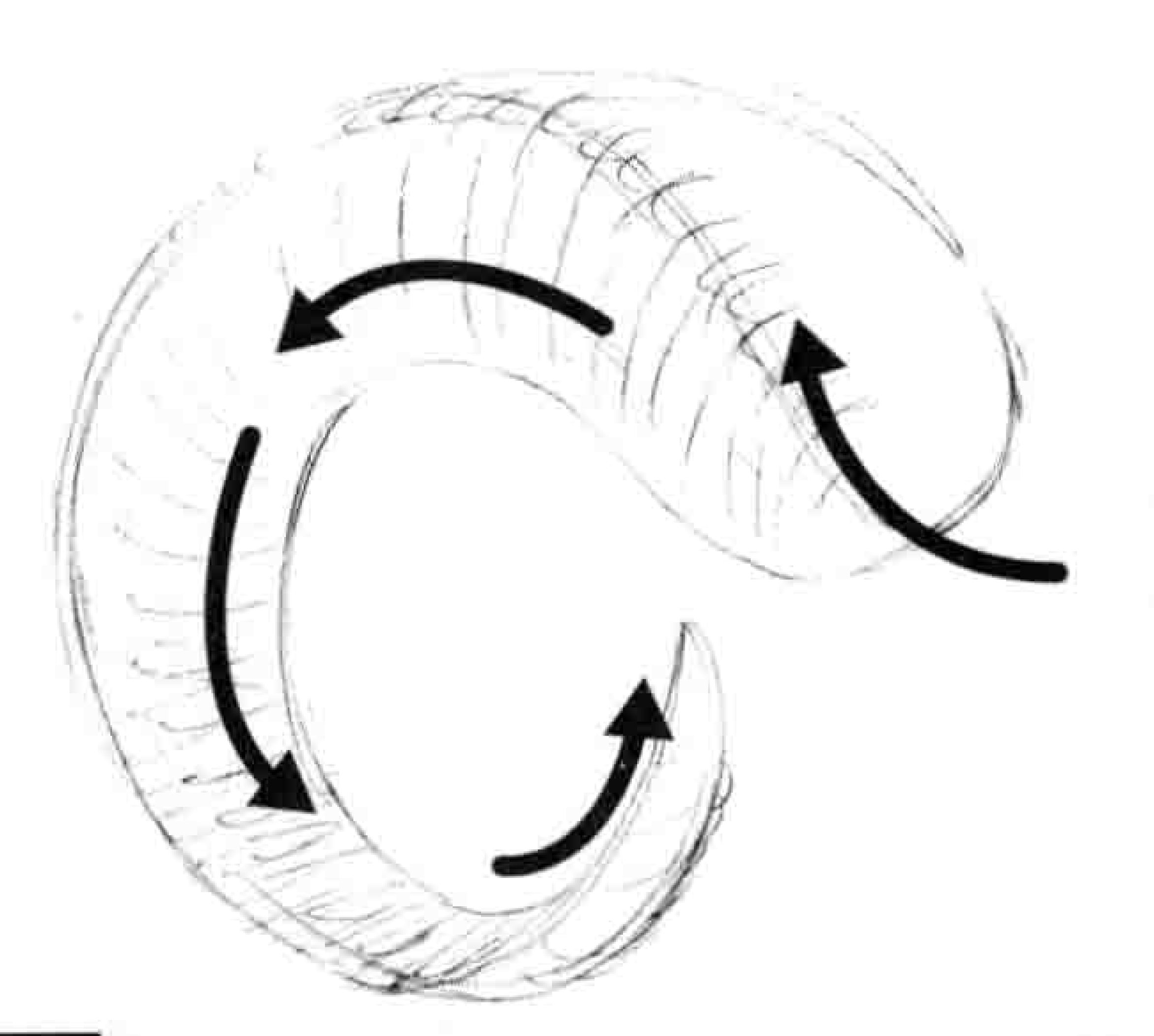




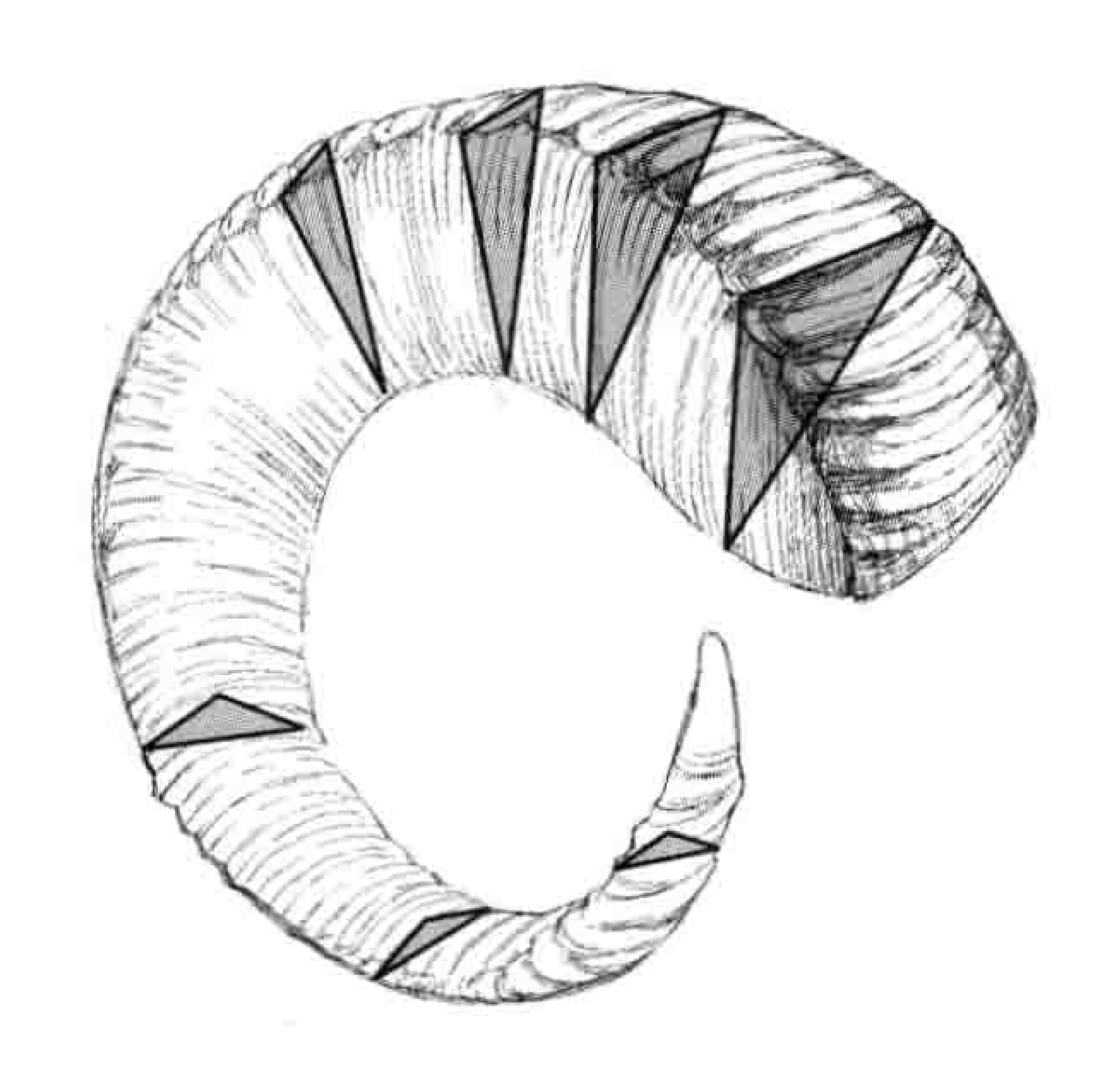




描绘步骤



1 以铅笔描绘底图，要注意犄角的生长方向。



2 画的时候可以想象是许多三角形排列在一起。

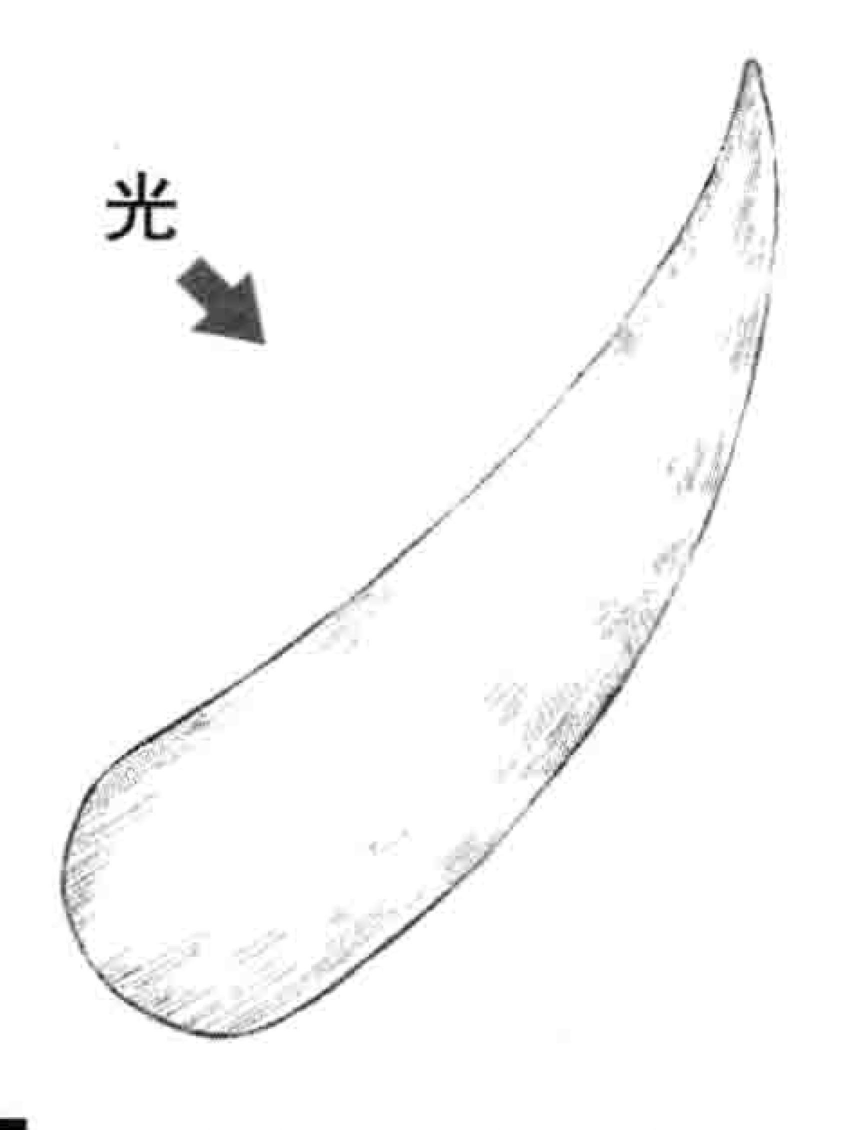


3 仔细地加上其余线条笔触，带出犄角的质感。

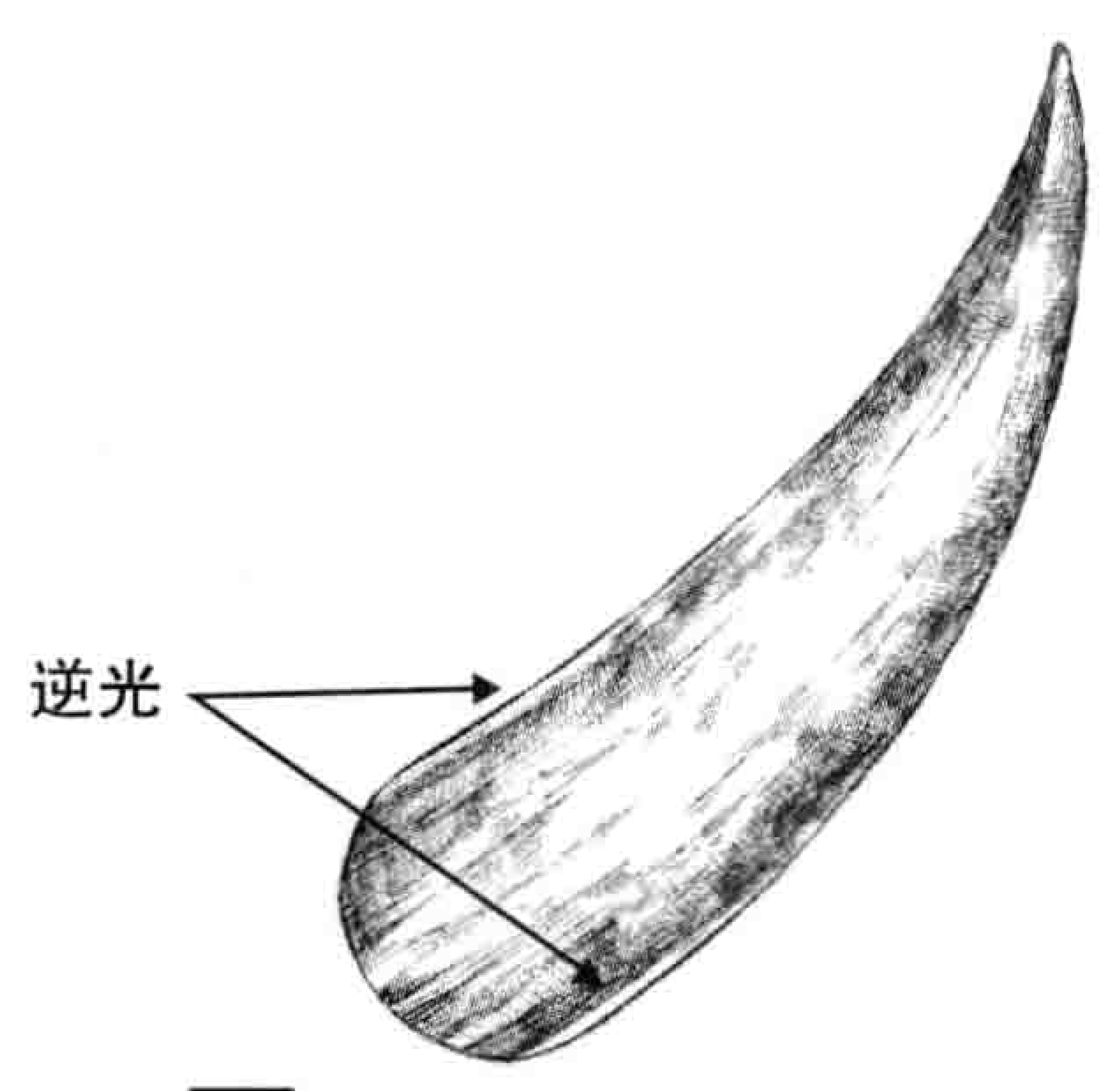
描绘步骤



1 以铅笔描绘底图。



2 一边想象圆柱体一边决定光源位置，然后以短线条来描绘。



3 柱状部分在两侧靠近边缘的地方稍微留下光线（反射光），利用照射在圆柱中心的白光，让整体形状更为清楚。

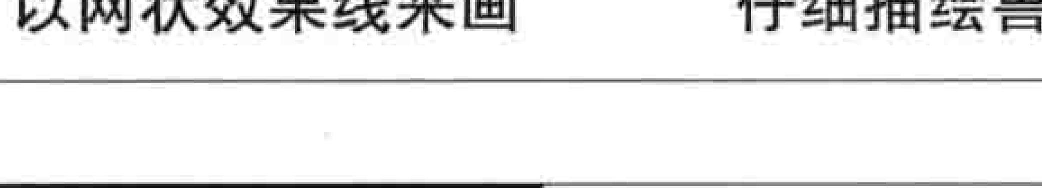
尾巴的各种造型

尾巴要柔软而活灵活现

尾巴的形状由长曲线以及柔软的 S 形曲线组成。猫科动物的尾巴多是短毛的尾巴，要用交叉重叠的短线条来表现。马匹等长毛的尾巴则要用交叉重叠的长线条塑造出柔软的感觉。

老虎的尾巴

以短线条笔触来表现整体的形状与纹路。别忘了要有活灵活现的感觉。



以网状效果线来画　仔细描绘兽毛　写实画法

狮子的尾巴

长尾巴整体要以长线条笔触来强调。前端兽毛密集、颜色较深的地方则增加线条的密度。

以网状效果线来画　仔细描绘兽毛　写实画法

马的尾巴

如果是细毛密集的尾巴，要以短毛、长毛交织在一起的粗犷线条笔触来表现。

如果是毛色亮丽的尾巴，就先想好光照到的部分，然后使用长线条笔触来描绘。

用自来水笔画光泽　写实画法

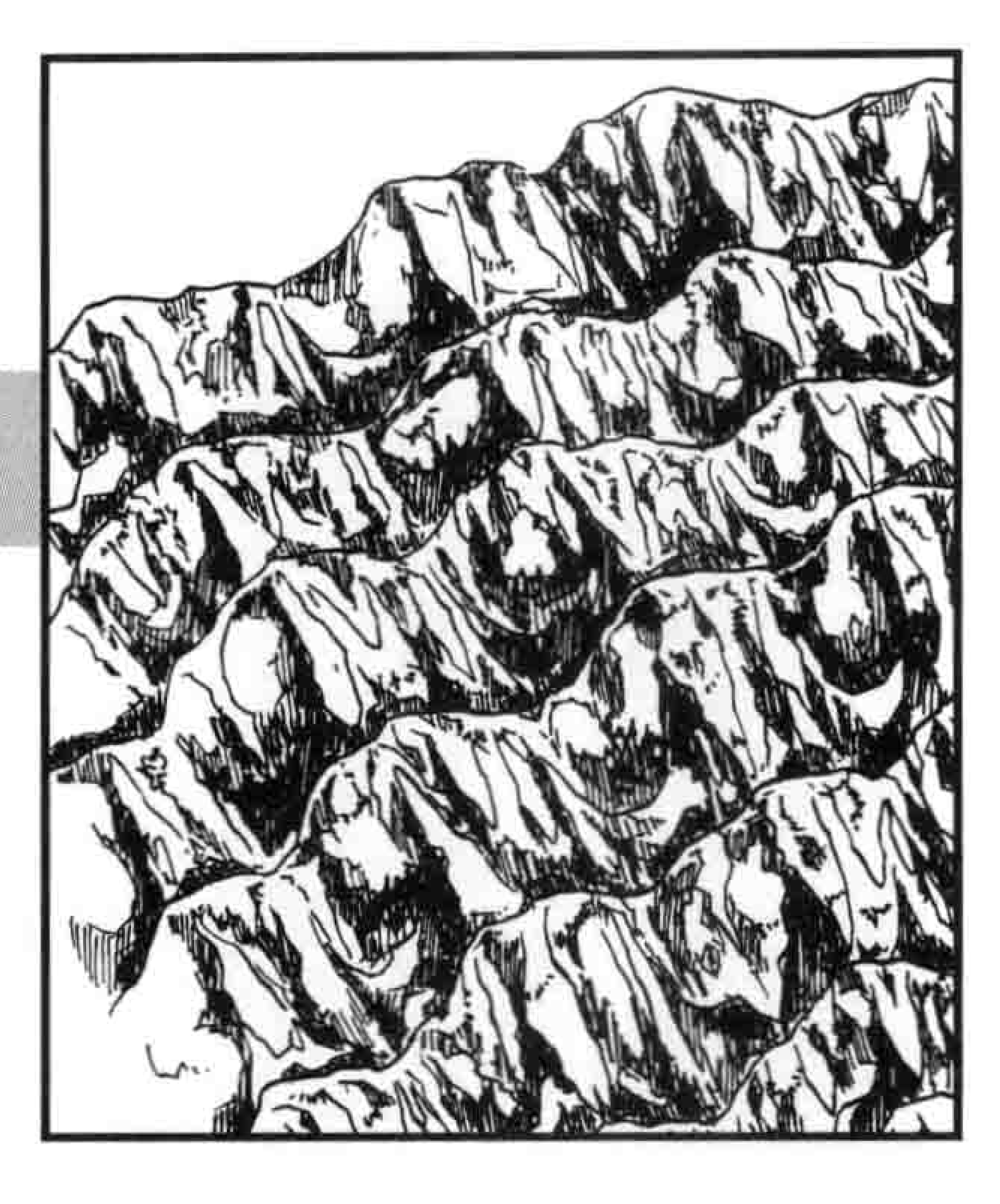
鹿的尾巴

使用细线条的线条笔触来表现整体的形状。



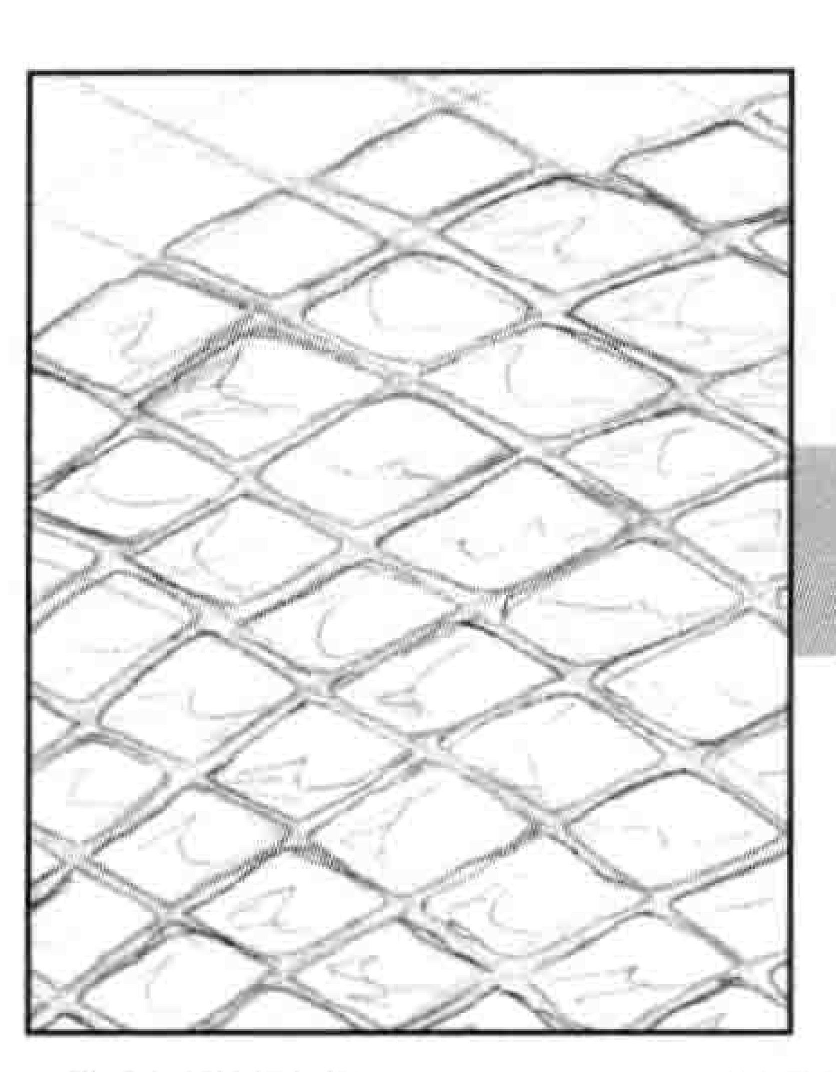
以网状效果线来表现

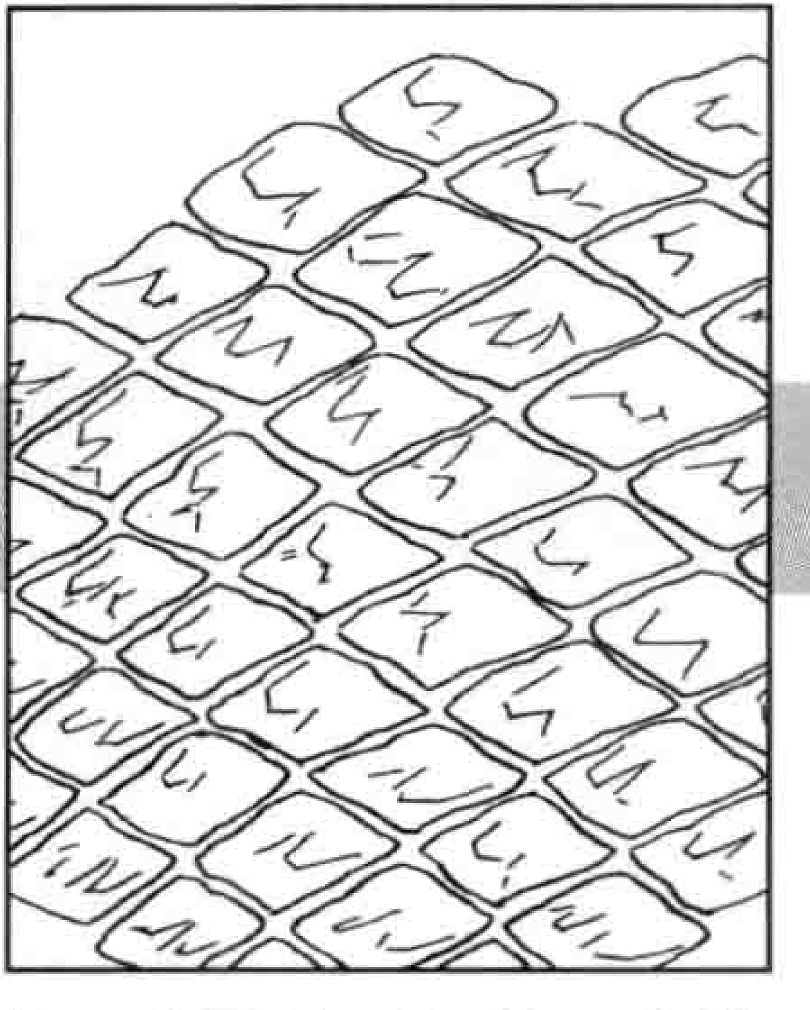
甲壳、鳞片的各种造型

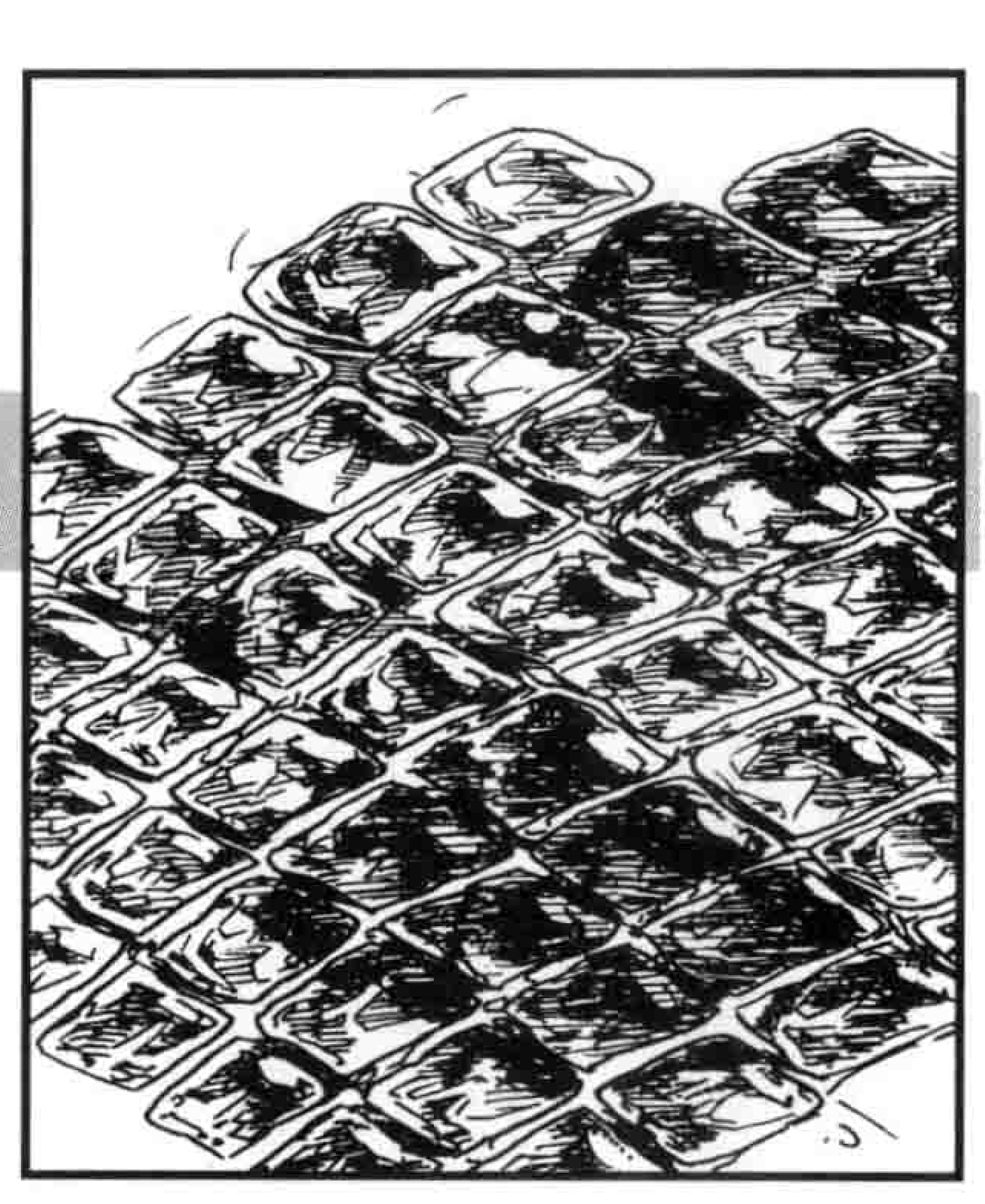


鳄鱼的鳞片

表面有如波浪起伏一般层层相交，留心凹凸不平的表面，要用较粗的线条笔触来画出立体感。

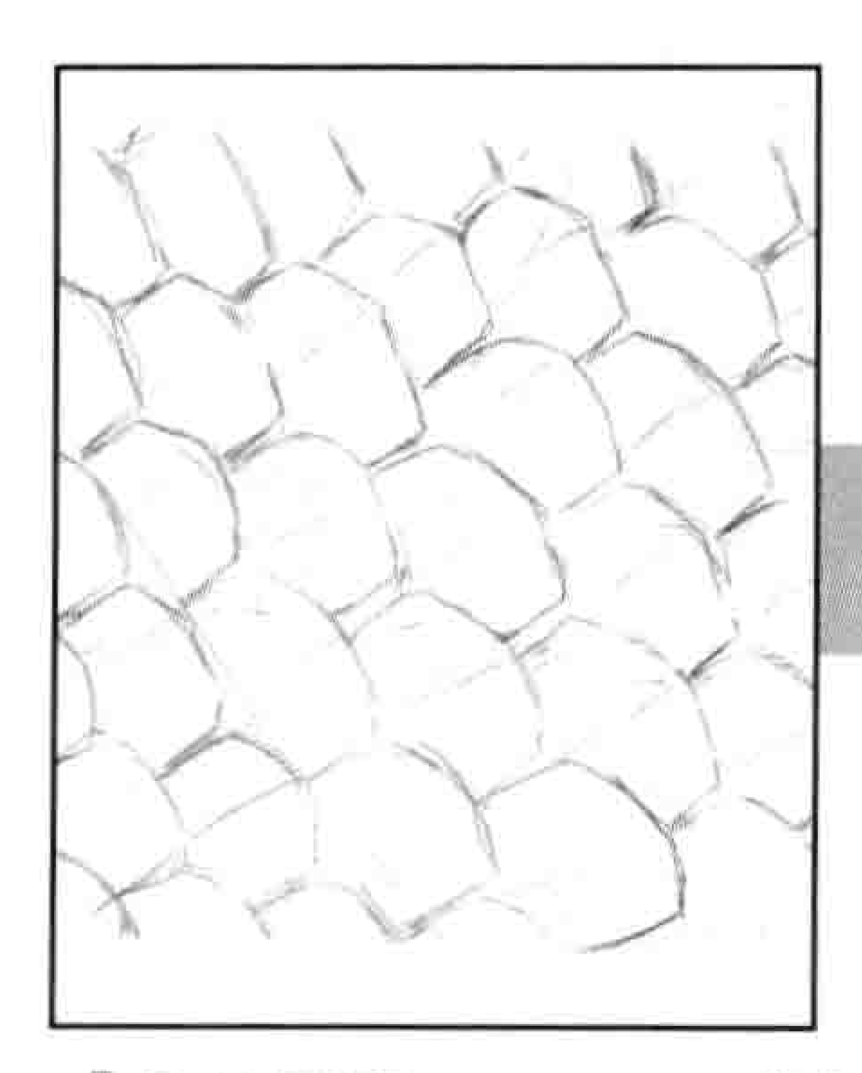


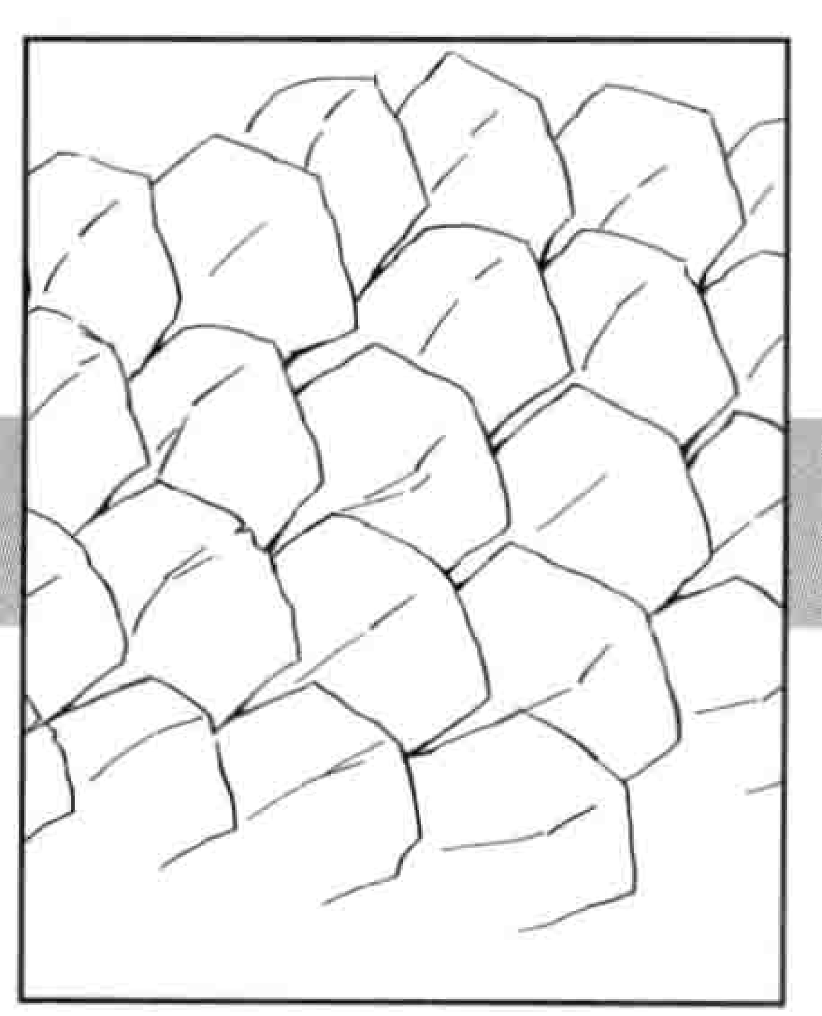


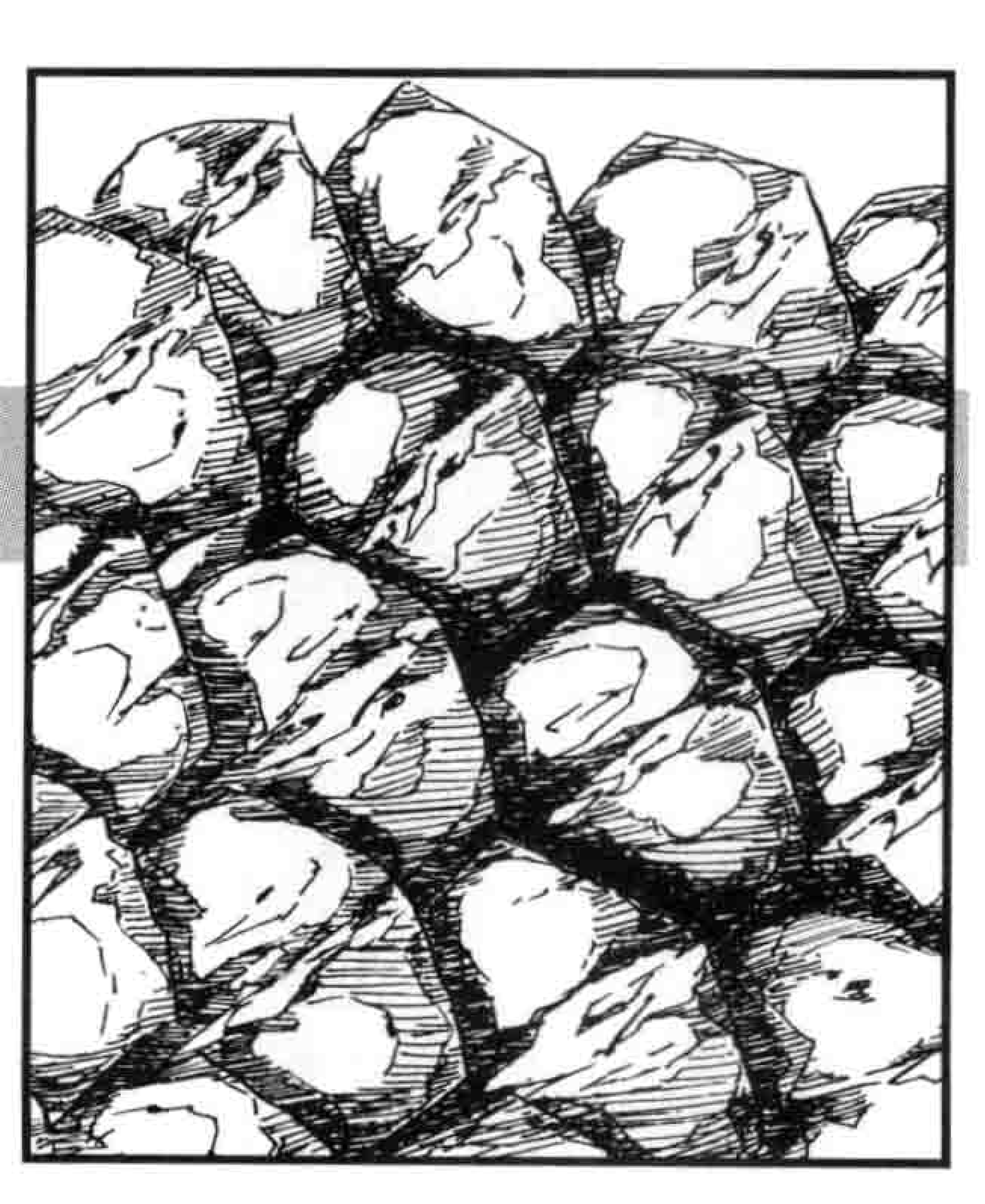


蛇的鳞片

描绘均一的图形，然后加入短线条笔触以塑造出质感。







龟的甲壳

将六角形有如屋瓦般错开排列。把相同方向的线条交叉或重叠在一起，加上质感与影子画出立体感。

DVD 图像收录

描绘龙

首先从概念速写开始

在神话、传说中，『龙』可说是最具代表性的怪兽之一。让我们试着把创造一条龙的完整过程，从概念速写到完稿都说明一遍吧。

概念速写

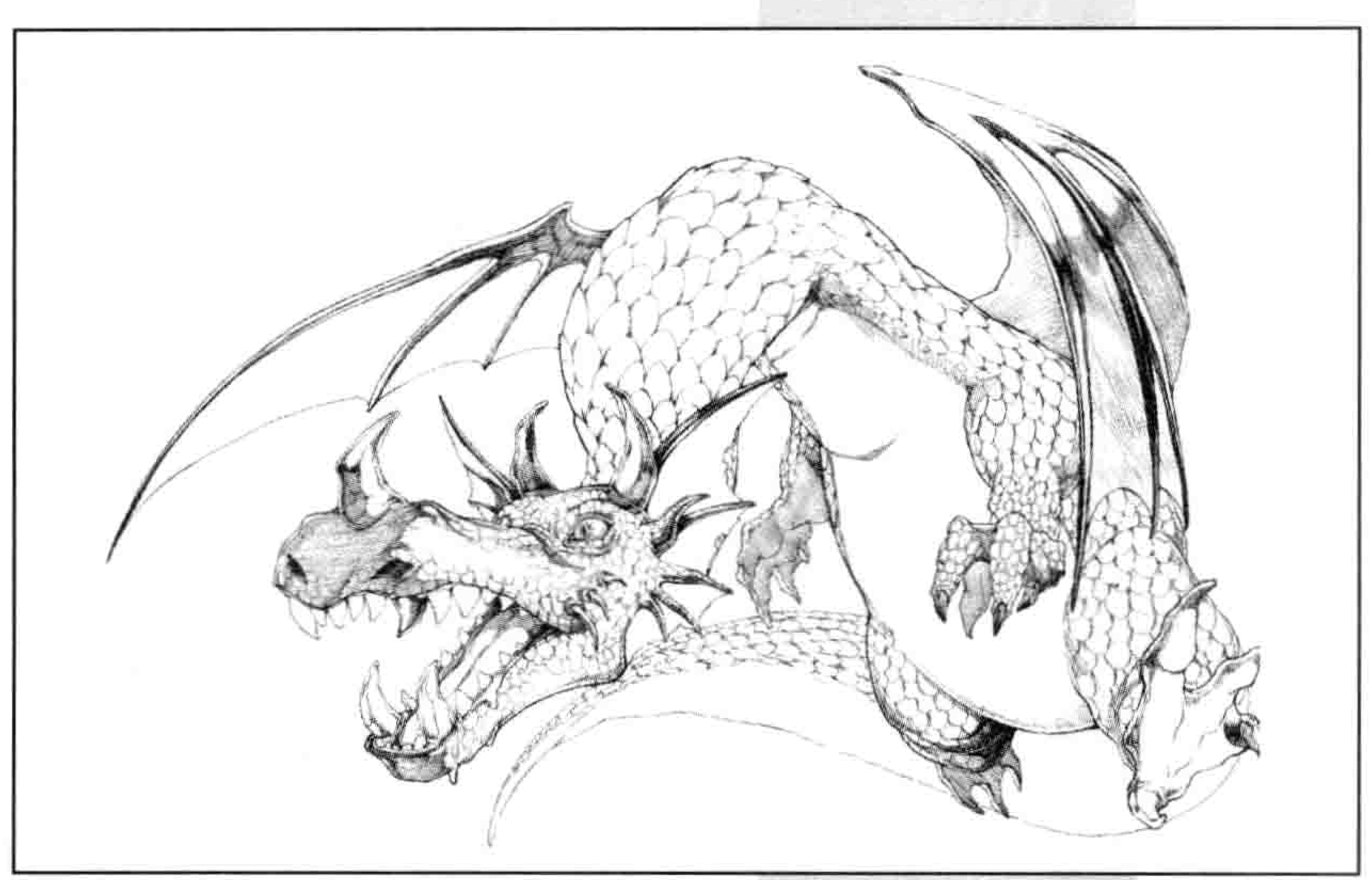


首先用铅笔把整张图大致的形象用速写方式画出。不必一开始就想完成整张图，为了将各式各样的概念具象化，不管画多少张都无所谓。

1 草稿

首先要掌握翅膀、脸、头、身体等大区块的形状，边看整体的平衡边从外侧开始慢慢修饰形状。



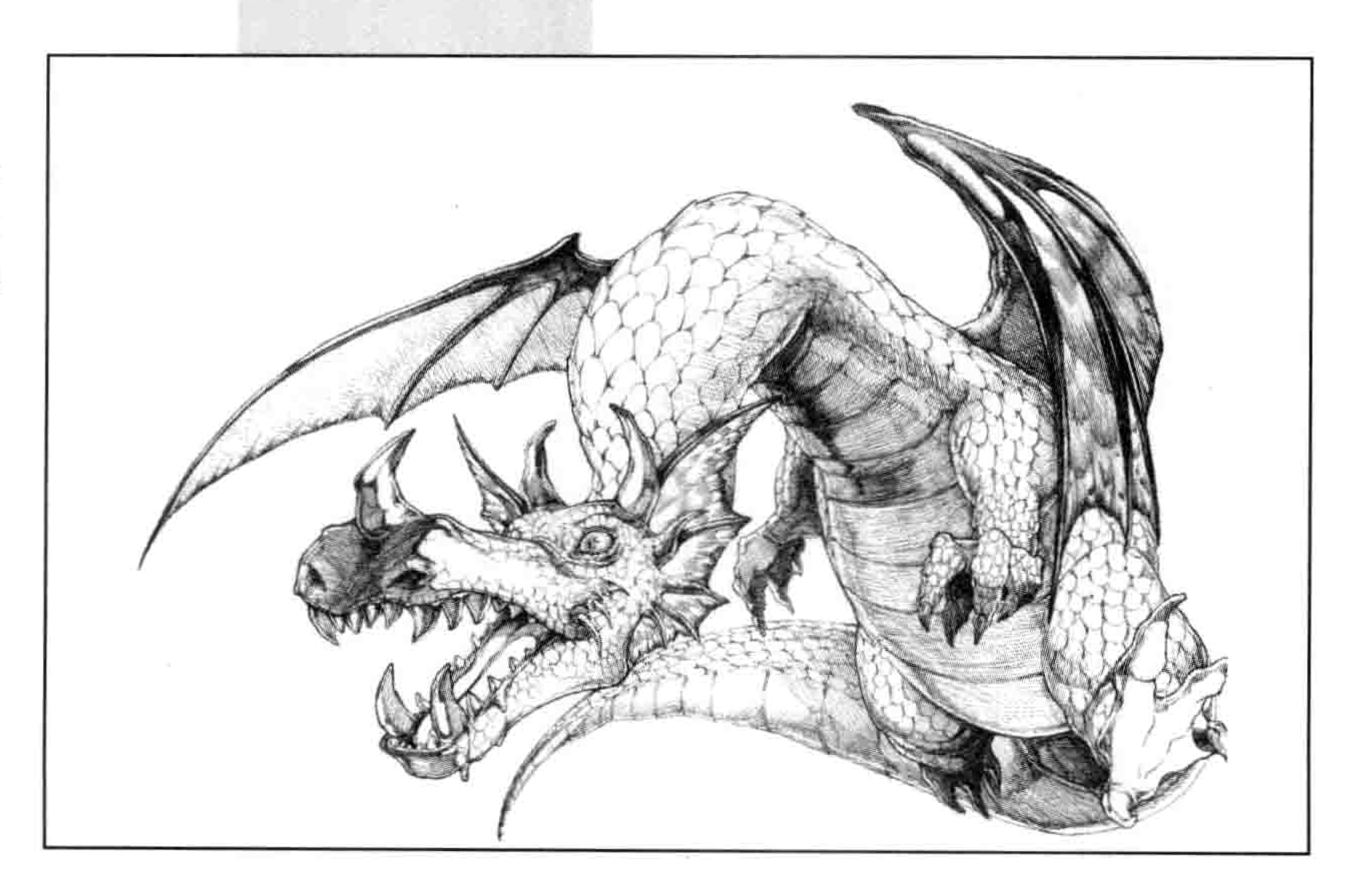


2 上线

从外侧开始逐渐朝内侧上线。要注意鳞片的立体感，手、脚、头、尾巴、脸等部位则要符合其整体大小来仔细描绘。由于线条会集中在内侧，因此可以改用较细的笔来画。

3 修饰

决定好光的来源以及会产生阴影的部位。要强调肉体的凹凸线条，可以利用涂黑与线条笔触来制造立体感。



龙＋制造要素

如果在龙身上加入各种要素，就可以创造出更有特色的角色造型。

比如，想描绘『土龙』的话，就把翅膀去掉，加入像是住在土中的『蚂蚁』或『蜈蚣』一般的关节，或是坚硬的甲壳等，这样就可以顺应主题来创造属于自己的龙。

描绘步骤

草稿

上墨线

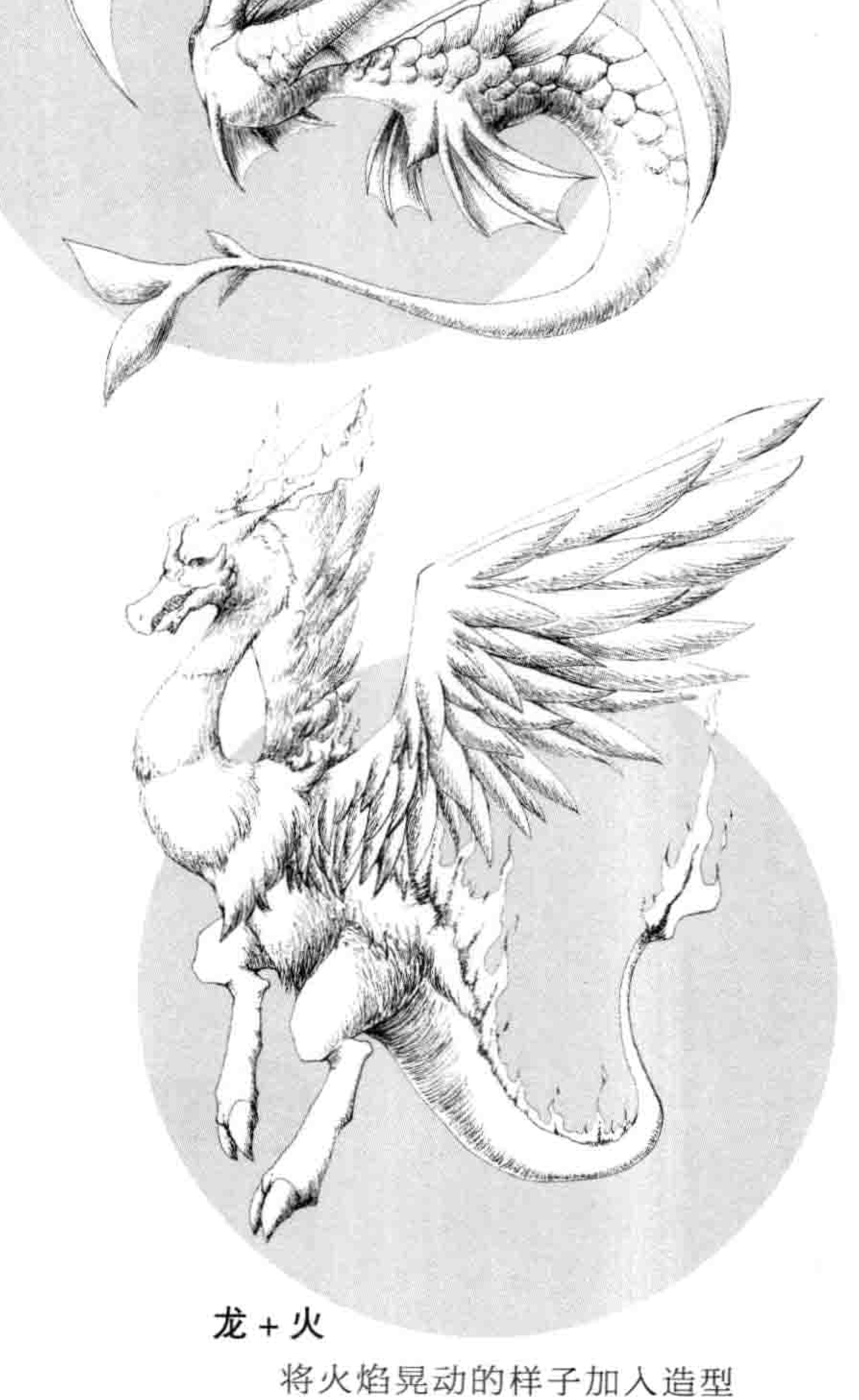
完成

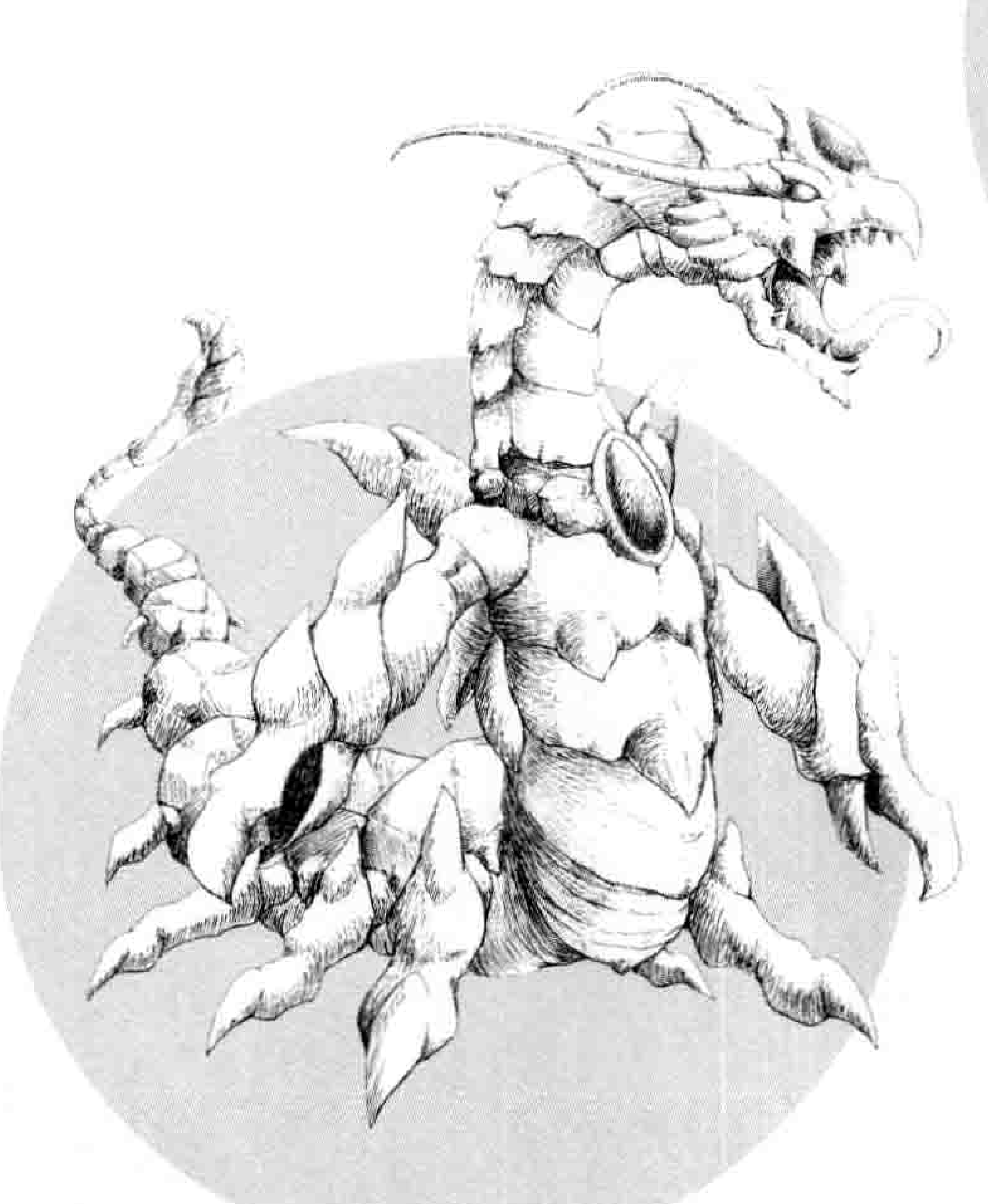
一般类型的龙

没有特别加上自然要素的基本龙。在添加各种自然要素时，便可以以此图中的形态为出发点加以想象。

龙＋水

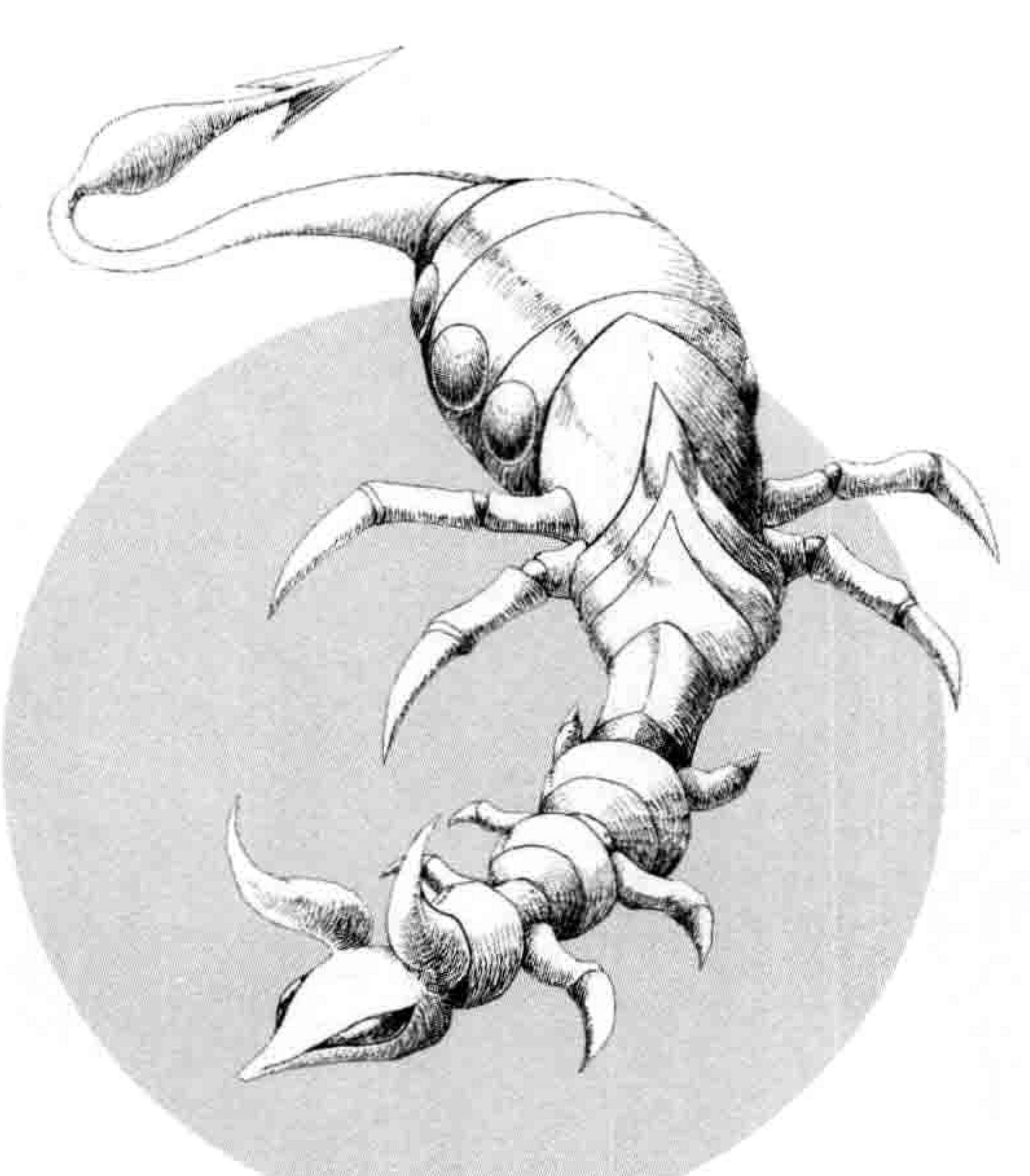
加入与水有关的鳍与鳃。由于在水中生活，双脚因而演化成鳍。





龙＋土

由于生活在土中，所以没有翅膀。为了能够挖土，所以有一对如大铲子般的手。



龙＋金属

加入多种球体关节，使其形态看来像是人工产物。使用多个关节或边角，可营造出机械般的气氛。

龙＋火

将火焰晃动的样子加入造型中，并且加上真正的火焰。

龙＋风

采用了以风为形象的造型。为了能够在天空飞翔，因而生出一对接近羽毛的翅膀。



「用线条笔触来创造女神与恶魔」

通过宝石与羽毛的对比来表现女神与恶魔

女神要强调其强大与优美，翅膀是一对柔顺宽大的双翼。另一方面，恶魔使用的则是外力塑造出来的石头形态，再加上蝙蝠的翅膀。



（女神）+（美女）

其独特的形态是由长线条所描绘的曲线构成，以洁白、光明、羽毛为主题，塑造优美的造型。

（恶魔）+（骸骨）

采用人骨、蝙蝠翅膀、火焰等给人黑暗印象的造型，并且加强各部位的色彩反差。

女神与恶魔的容貌

女神的宝石选择了有如水晶般神秘的石头，恶魔的宝石则选用有如琉璃等单一色彩的石头，以突显各自的角色造型。



女神的脸

为了要突出女神的气质，所以加强白色的部分；为了加强对比，而把影子画深一点。



恶魔的脸

为了强调恶魔的形象，因此赋予整体黑暗的印象。在牙齿或嘴巴等细节部分，也要加上影子的线条笔触。

◀小建议

在画翅膀这种大幅度的曲线时，要使用正规手法来描绘长线条。

想要画好曲线，可以练习画植物拥有的曲线与曲面，由于植物的弧度与线条比较好观察，因此能够帮助你练习。


DVD 图像收录



漫画的奥义

第2章

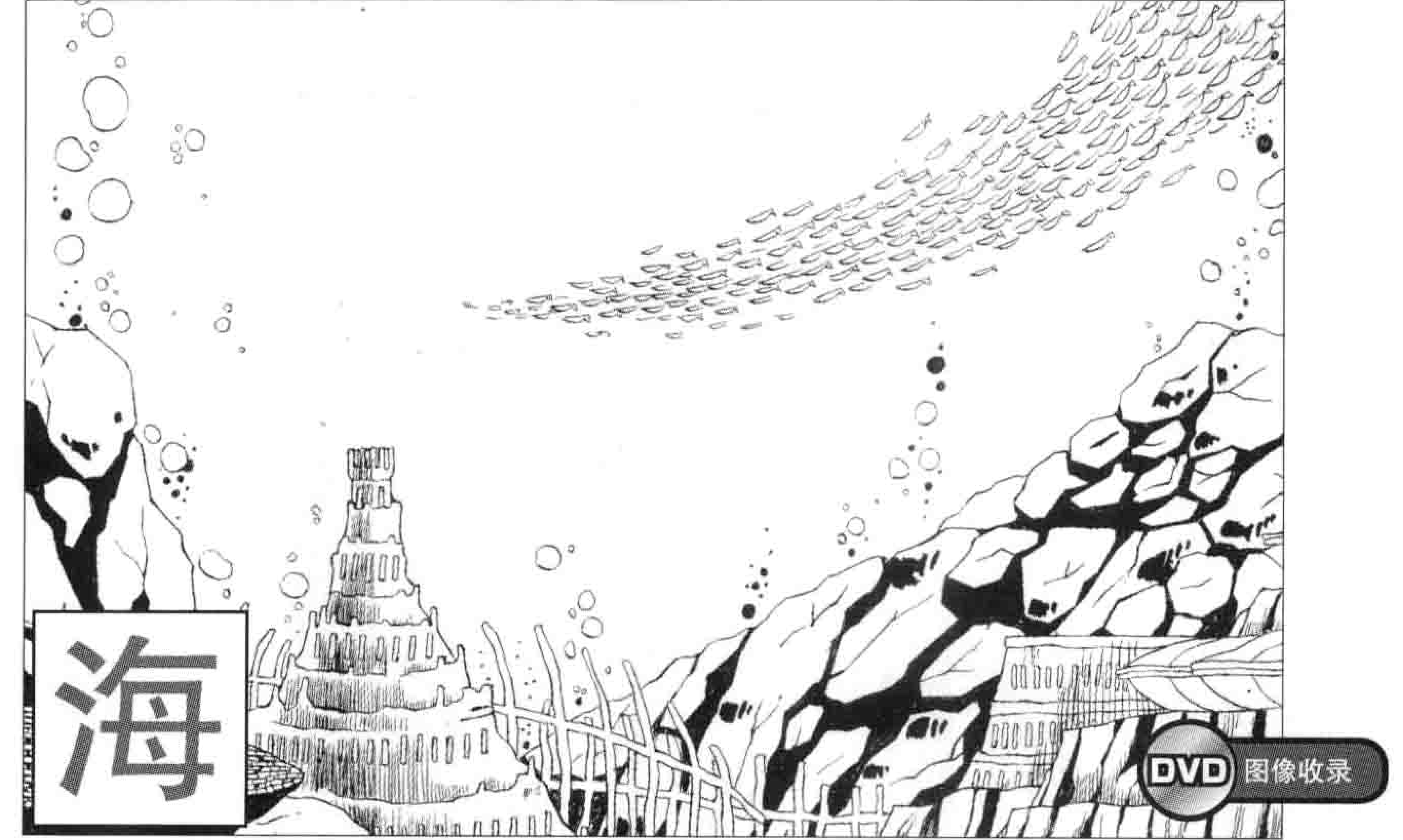
漫画的奥义 描绘神话传说中的世界

神话世界里出现的各种舞台、天上界、暗黑界甚至是传说中的武器、宝石等各种描写，都可以用线条笔触技法来表现。

在神话舞台出现的各种世界

空

DVD 图像收录





神话人物角色所居住的世界

观察人类的神明所居住的天空、精灵栖息的森林、怪物潜伏的地底世界……作为神话中的舞台世界，存在着自然风景以及各式各样的素材。

以空气远近法来描绘宽广的世界

把较前方物品的阴影画得重些，越往后则形状画得越模糊（留白部分变多），那么整个画面就会产生透视感。这个方法称为空气远近法。通过空气远近法，将一个画面的结构分为近景、中景、远景，这么一来就能表现出宽广的世界。



地狱

DVD 图像收录

用光线表现质感

使用线条笔触来挑战各种质感的表现

想要表现物体的质感，最重要的在于观察要画的目标物其光影如何反映。

利用线条笔触来表现光与影的反差、影子的深浅等，就可以画出整体的质感。

影子的边缘

把转折处画深一点，从这里加入渐变。

铁锁链

把明亮处与灰暗处的对比画出来，看起来就会很像铁制品。

最好把金属等物品的明亮处与阴暗处画得极端，不要使用太多中间色，就可以表现出金属的光泽。

上图的例子中，加入渐变来描绘虽然也是一种方法，不过这种时候就必须强调影子部分的边缘（转角部分），同时再画上强光（光线照射到最多的部分），让对比呈现出来。



铜币

像铜这种光泽少、颜色较纯的金属，不要整个涂满，而是稍加入中间色调的线条笔触。

火、水、土、风、金属、树木



火

把火焰上方的线条笔触密度增加，中间留白，烛芯的部分再增加密度。



水

使用球体、圆形、半圆让整体有圆润感。





土

利用细线条与粗线条的组合来描绘渐变。



风

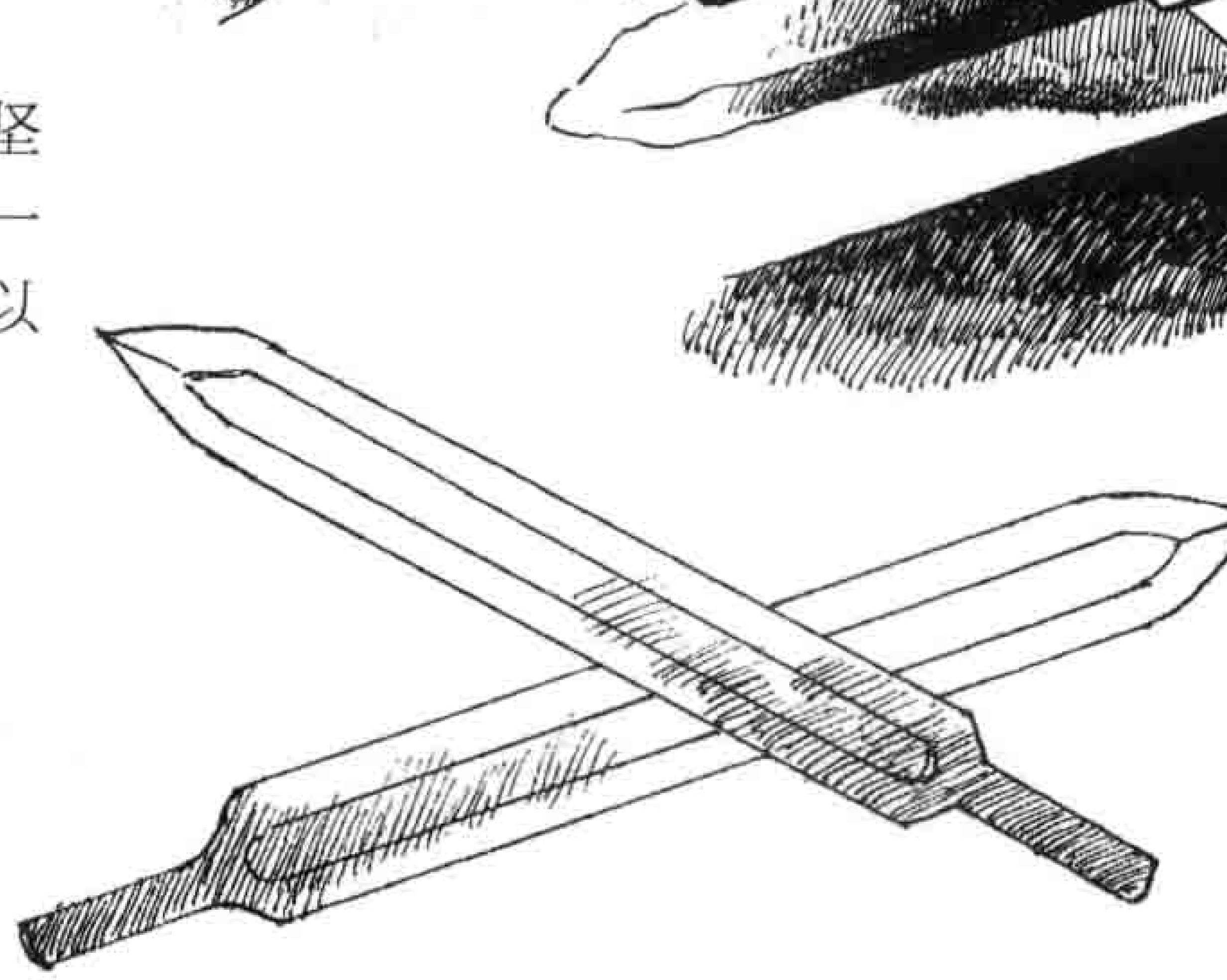
想画出肉眼看不见的风，要画出树木摇晃、尘土飞扬等物体被风所吹动的样子。



铁

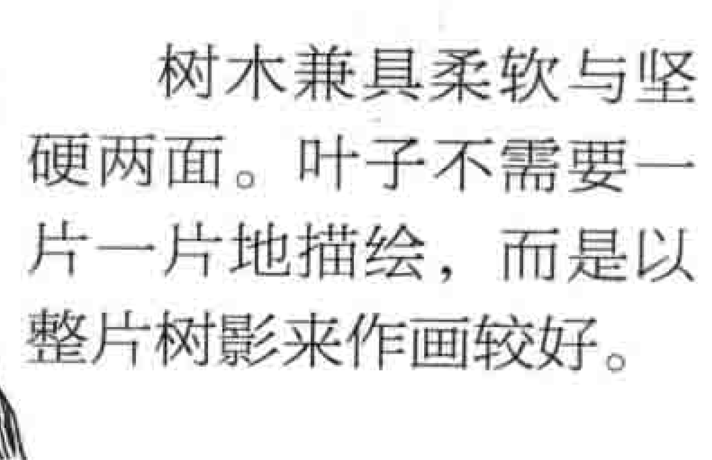
想要给人坚硬的质感，必须在纵向加入许多短而重叠的线，还要把明暗对比画出。





木

树木兼具柔软与坚硬两面。叶子不需要一片一片地描绘，而是以整片树影来作画较好。



雕像的材质表现

冰、木头、石头、泥土做成的各种雕像

要注意让冰拥有像宝石般美丽的透明感。影子部分与光的部分要画得明确些，中间色则用锐利的线条笔触表现。

下图的女神像加入柔和的直线条笔触来表现木头的质感。裂开的部分可以毫不犹豫地涂黑，并且在旁边加上些许白色，强调龟裂处的形状。

由于是透明材质，
所以可以看见里面。



DVD 图像收录

冰雪女王

有如宝石般灿烂美丽的冰雪女王。想要蕴酿出冰或是水晶般的感觉，可以用白色、中间色（线条笔触）、黑色（涂黑）三阶段来描绘。



DVD 图像收录

引导阿尔戈号的船首女神像

于希腊神话出场，阿尔戈号船首所装饰的女神像。

为了要表现木头质感，不适用直线，而是加入和缓、细微的短线条笔触来表现。

龟裂处如果配合木纹描绘，
则可以表现出木头的质感。

蛇发女妖会将所有看到她的人化为石像，这是败在她手下而成为石像的战士。为了表现出石头的粗糙感，描绘的同时要留心不要过度描绘黑与白的反差。如果反差过大，其质感看起来会像是金属。

以泥土做成的巨魔像，要把线条画短，并表现出泥土影子较模糊的感觉，以强调其立体感。如果用细微线条画出龟裂等细节，看来会更像是泥土做成的物体。

以粗糙突起的线条笔触来表现出石头的质感。

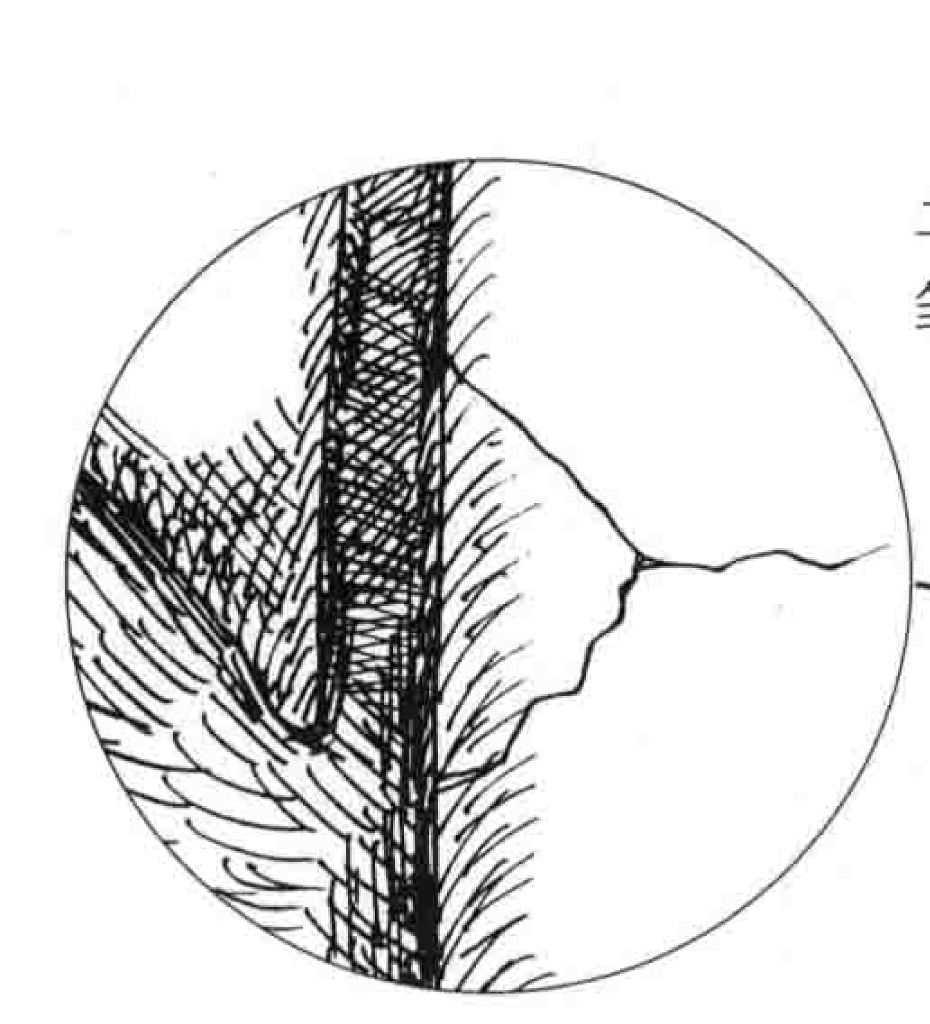
DVD 图像收录



被蛇发女妖化为石像的战士

勇猛战士因为看见蛇发女妖的可怕长相而变成石像，其表情混杂了“惊讶”与“畏惧”。各个部分都要加上有如石头的细微伤痕以及凹凸不平的表面。

表面光滑的干泥土，要以柔和的线条笔触来描绘。





土块的巨魔像

巨魔像是神话世界中，被施与魔法而以泥土制成，会忠实遵守主人命令的傀儡。

用短线条笔触配合曲面来描绘，以带出泥土细小粒子的质感。

DVD 图像收录

描绘宝石

宝石的光泽不易表现

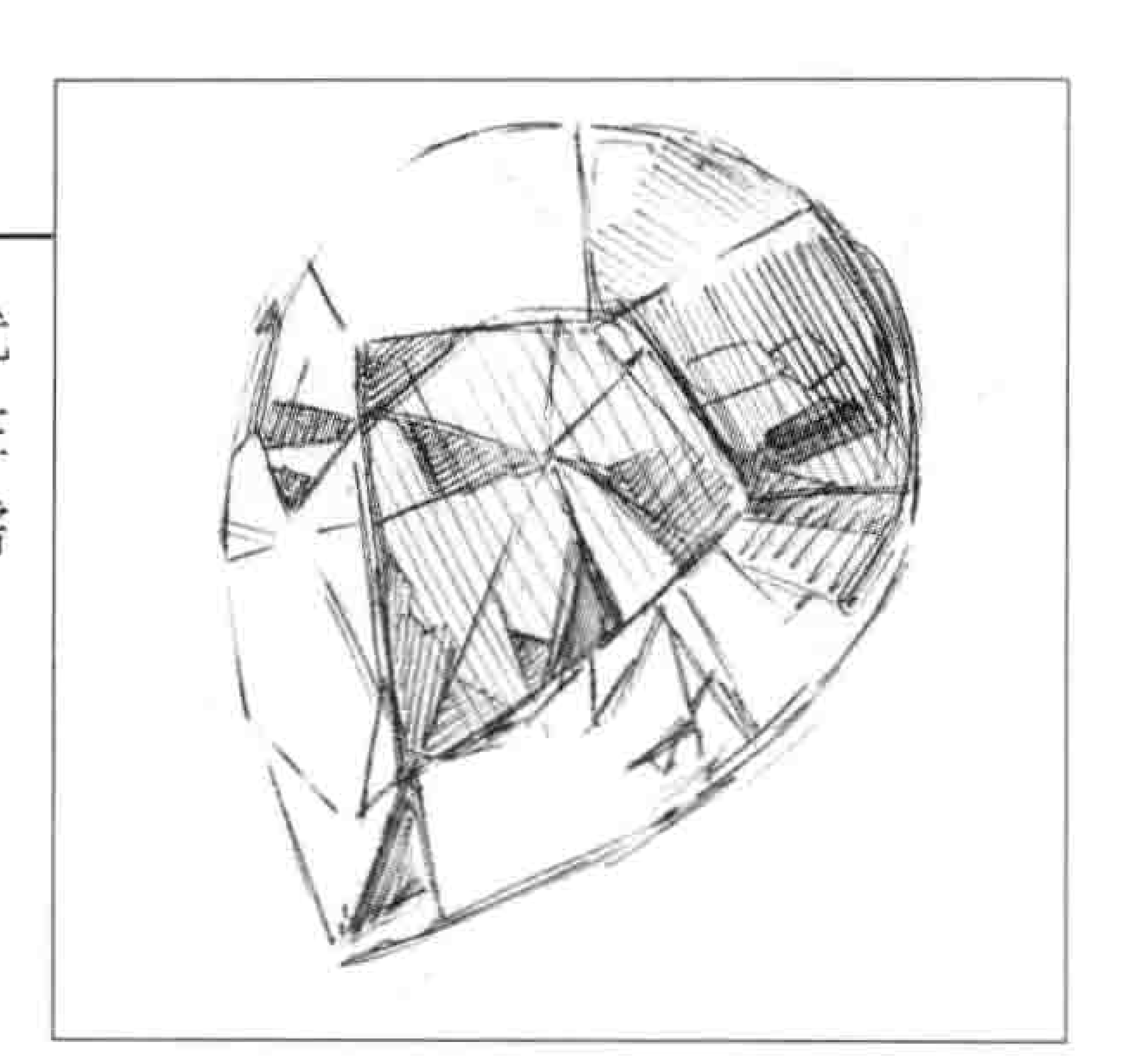
根据宝石种类的不同，光泽的表现方法也不同，重点在于如何不用线条来表现光泽。

特别要注意的是各种宝石的形状及其光泽特征。

描绘步骤

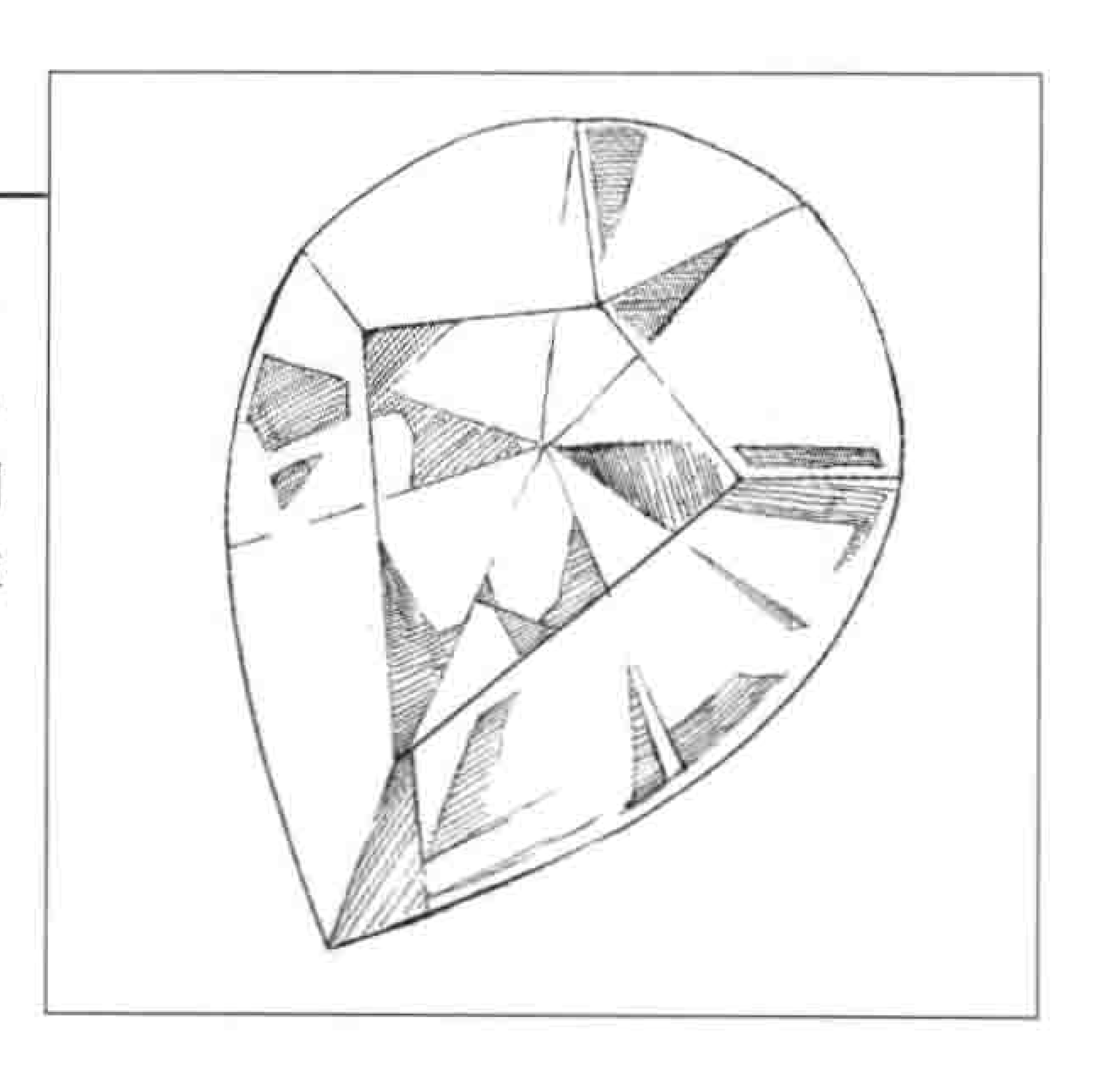
① 草稿

画草稿的时候，就要想象之后修饰时会在哪里加上光泽，何处需要加线条笔触亦或涂黑。



② 上线

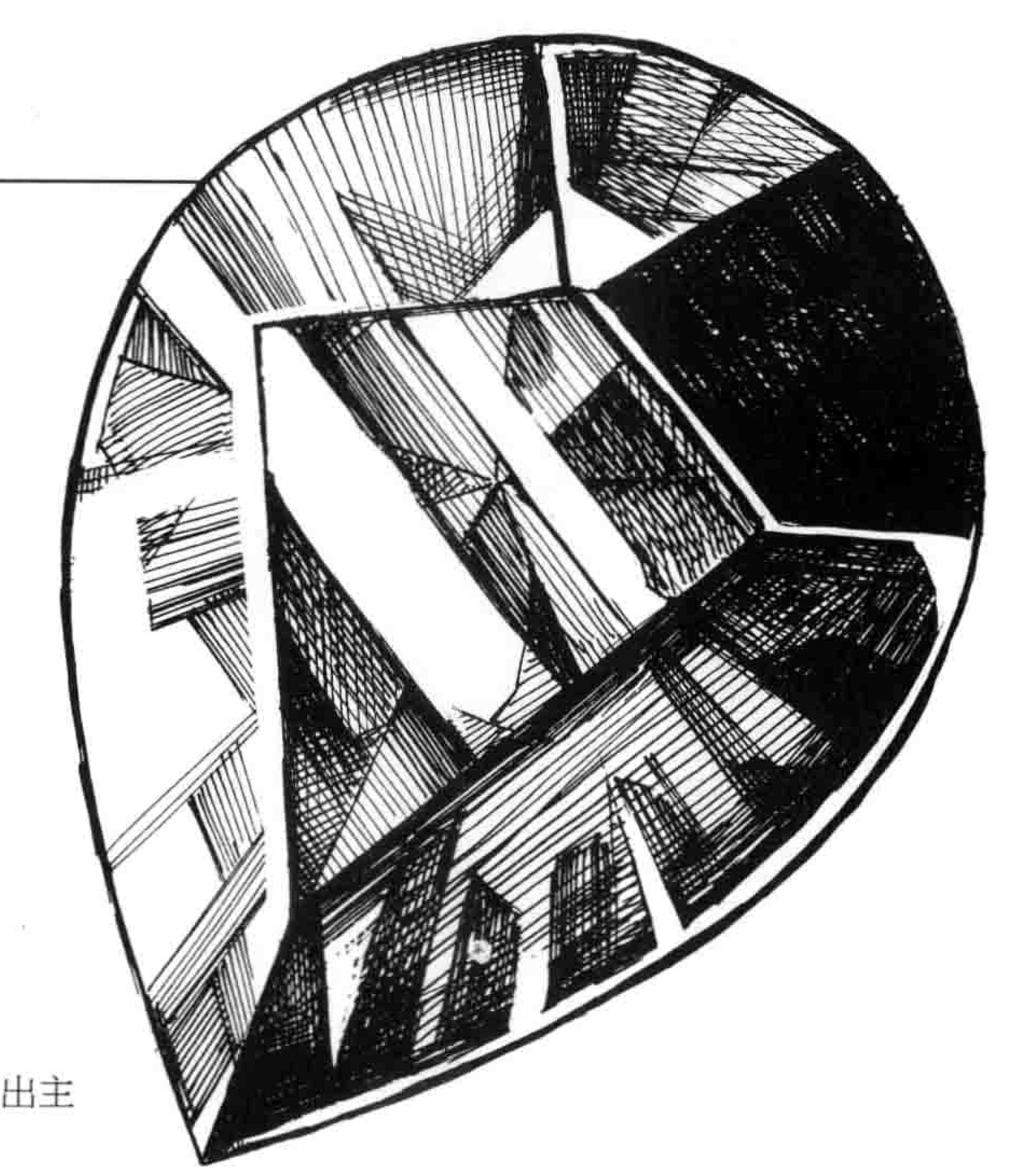
加入线条笔触时，要先从最暗的地方着手。由于光源在之后才会加入，因此这个阶段只要注意影子部分就可以了。



③ 修饰

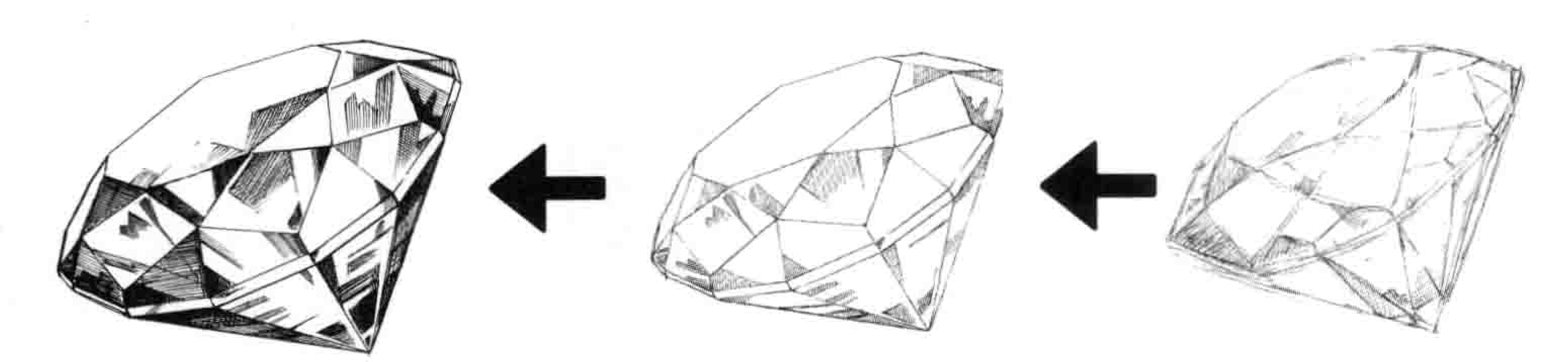
这里的线条笔触要以“最亮点”、“明亮线条笔触”、“灰暗线条笔触”、“涂黑”四个阶段来描绘。

由于红宝石是颜色深邃的宝石，虽然加入线条笔触的面积广，但也要使用最亮点与涂黑来增加反差。



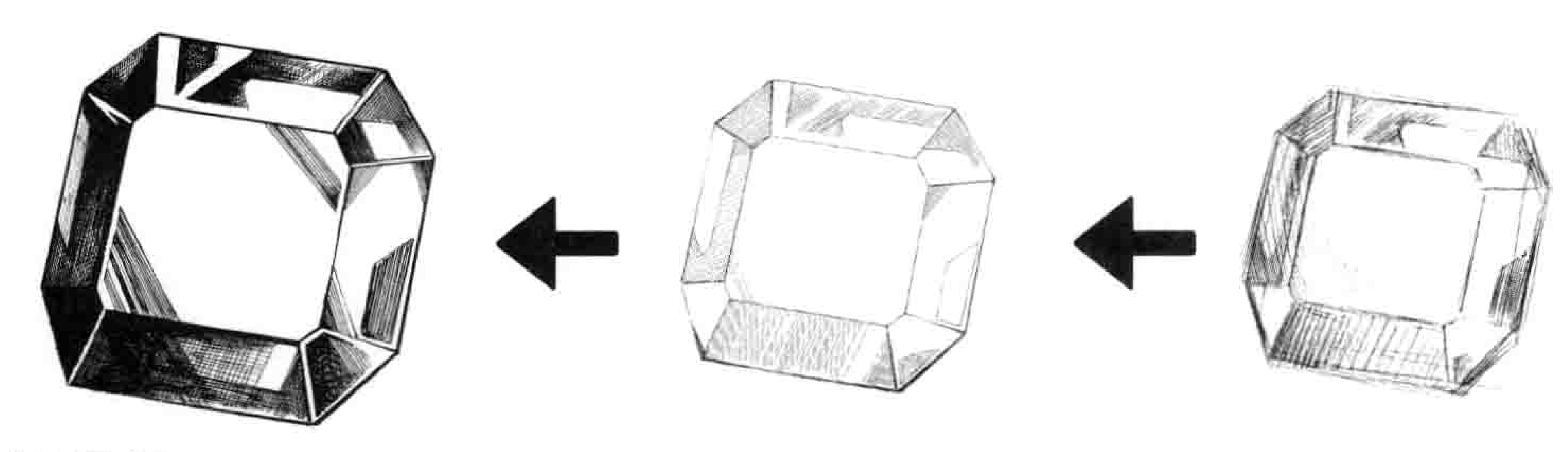
红宝石

红宝石要缩小渐变的幅度，展现出主要的光源。



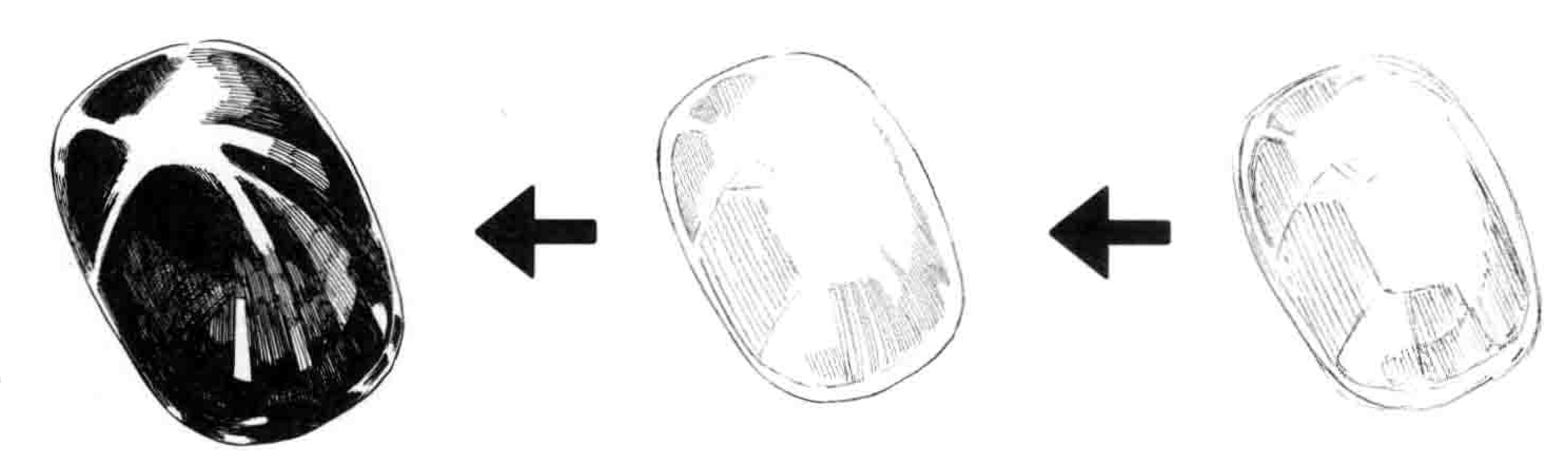
钻石

由于钻石呈现多角形的模样，因此若不大刀阔斧以涂黑或最亮点来区分的话，就会给人只有细节被过于强调的混乱印象。



祖母绿

祖母绿和钻石一样，经常被切割成多角形。要利用涂黑及最亮点来强调其形状与颜色。



蓝宝石

使用柔和的渐变来描绘。与其拼命描绘细节，不如试着先决定空白的部分，然后在下笔时让反差不要那么明显。

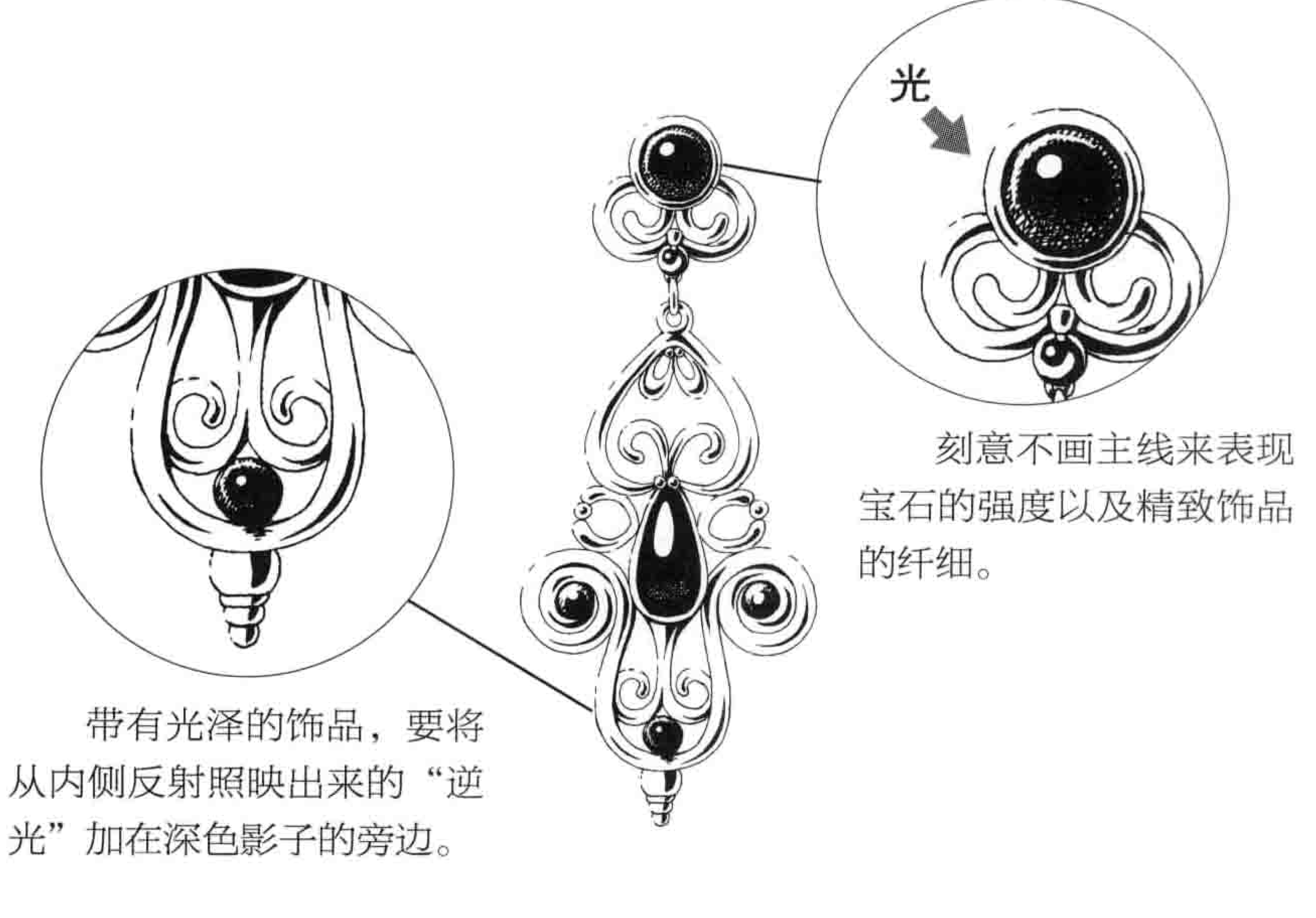
珍珠

由于珍珠接近白色，因此要多使用接近白色的渐变。重点就在于将深色的部分有如三明治一样，以淡、浓、淡的色调呈现。



配有宝石的装饰品

宝石的光泽并不容易表现，需要多加注意。在画光泽柔和的色调，或是反过来强调边缘以表现坚硬质感时，都需要仔细又大胆的表现手法。



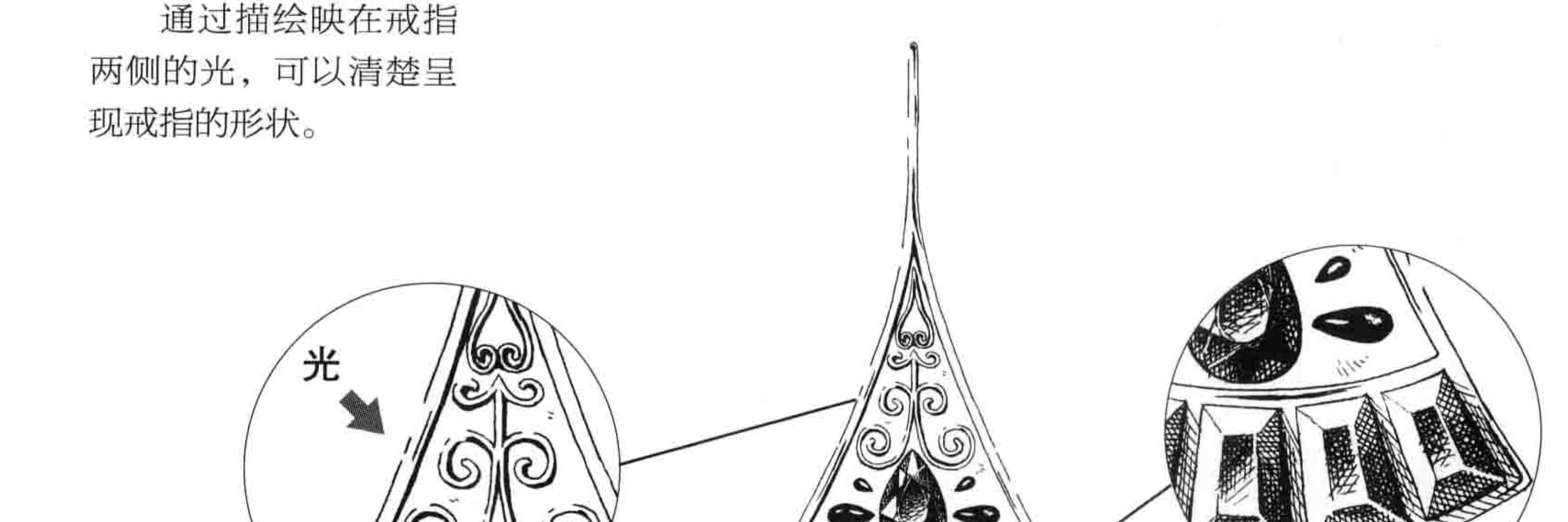
刻意不画主线来表现宝石的强度以及精致饰品的纤细。

带有光泽的饰品，要将从内侧反射照映出来的“逆光”加在深色影子的旁边。



增加表现影子的涂黑部分，就可以带出厚实感。


通过描绘映在戒指两侧的光，可以清楚呈现戒指的形状。



把光照射到的部分省略，然后以粗线条来强调影子部分以制造出反差，画面就会清楚很多。

在描绘细节部分时，如果把线条全接在一起，就会挤成一团让人看不清楚。

各种宝石 DVD 图像收录



在描绘饰品时，宝石是一个不可或缺的点缀。无论是镶有一颗大宝石的戒指，或是由许多小粒宝石点缀的胸饰、项链，你都要在下笔前，先设想拥有者的造型或是饰品的由来，也就是说，在设计的同时去构想其故事性。

木箱与各种纹路的象征性小物品

海盗觊觎的宝藏

装满王冠、金币等各种财宝的宝箱，如果不画得让人感觉历史悠久，就失去了浪漫。因此，试着用线条笔触表现出海盗看起来会觊觎的古老木箱吧。

这个时候还没有加入太多线条笔触，所以看起来就像是全新的宝箱。



里头的金币如果不全部描绘，只画影子，画面看起来会简洁许多。

用笔把木箱的污渍或伤痕加上去。不要把木板画得一模一样，要做出落差以展现出木头的质感。

令物体左右对称，较容易表现得均衡。

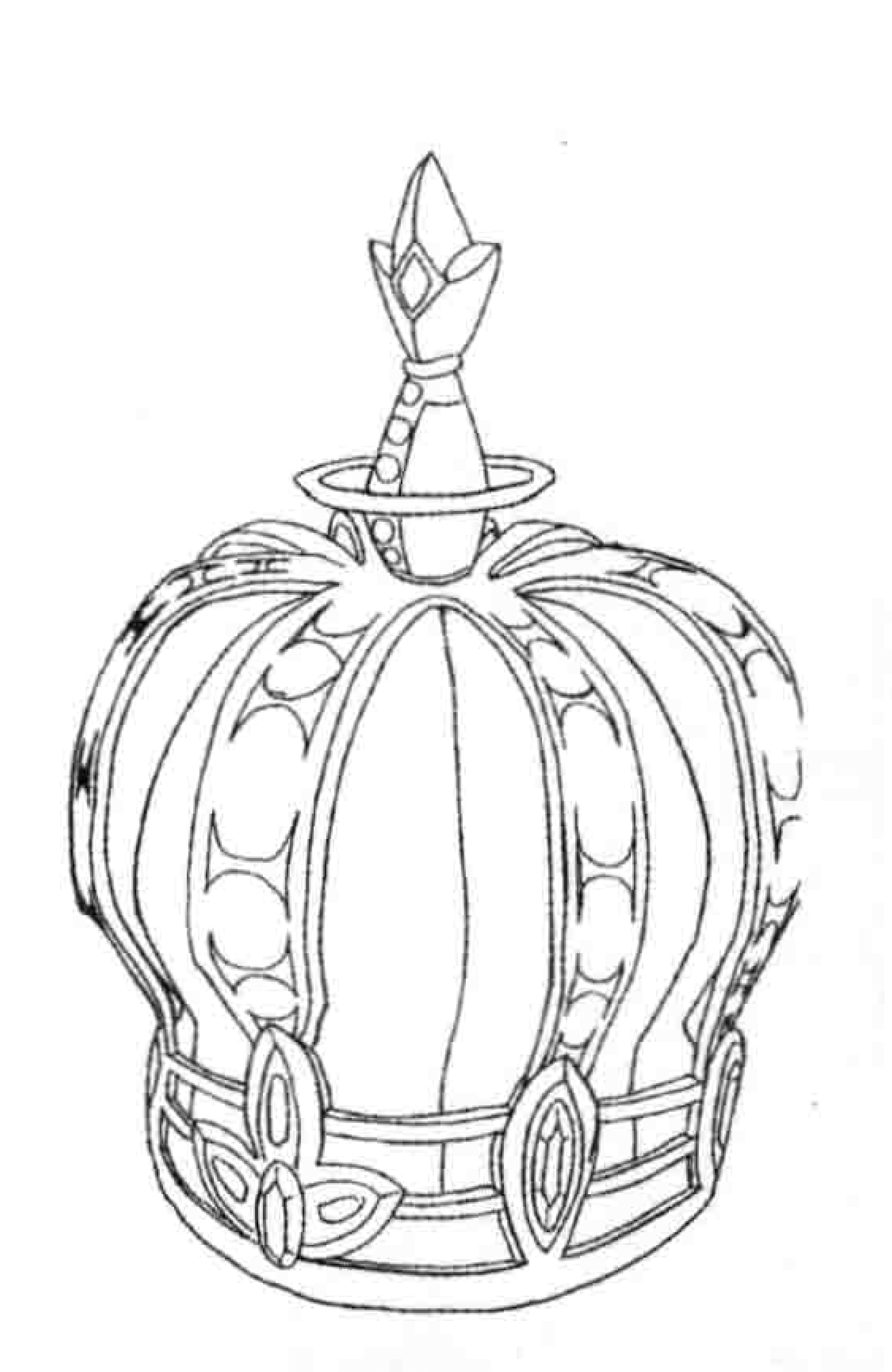
以相同形状一再重复绘成。

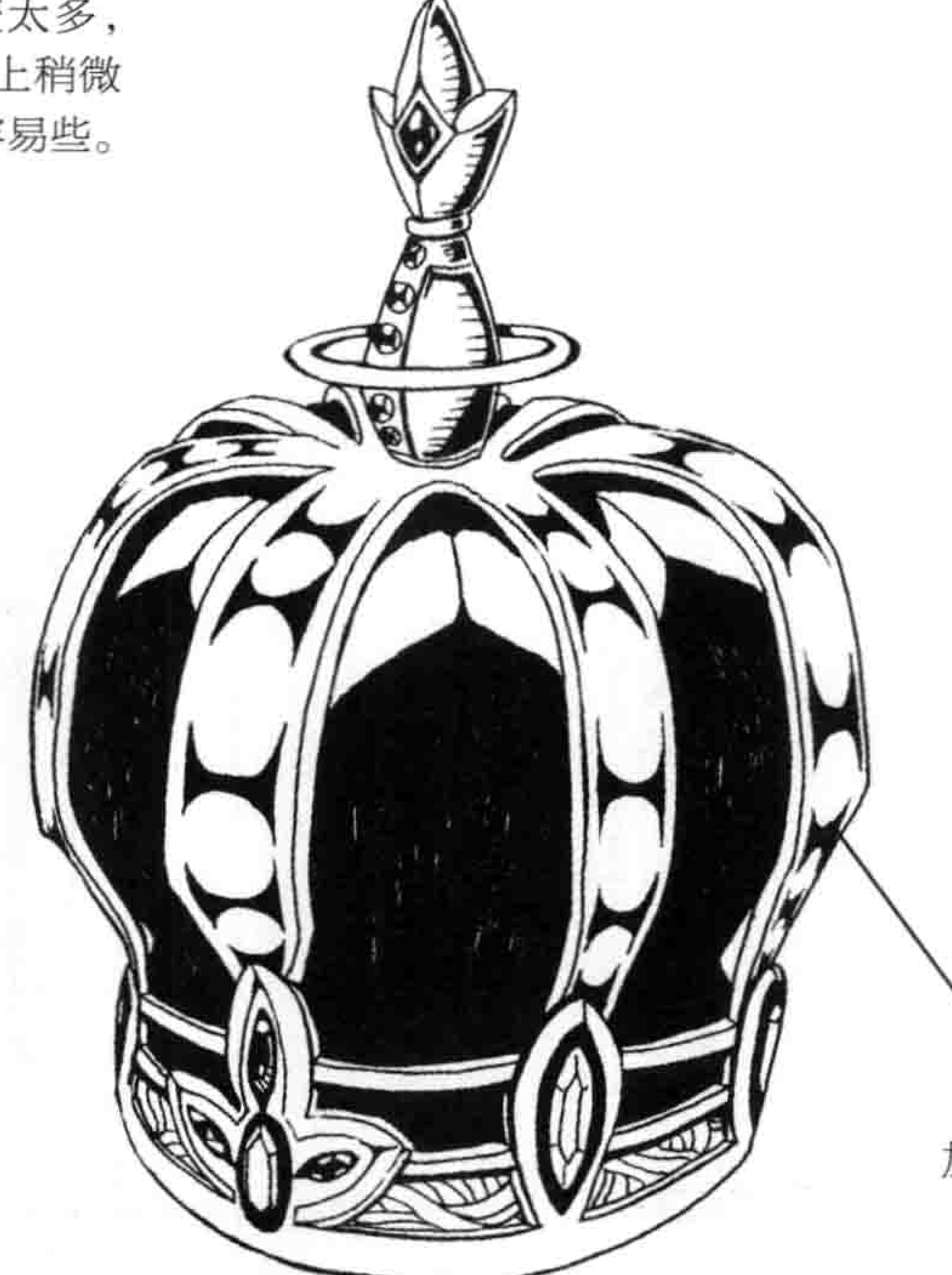
记号与模样不要自行改变太多，顶多是在参考物的形状与均衡上稍微做出一些变化，这样画起来会容易些。

参考已经存在的家徽或纹饰

项链等许多饰品与其说是图案，不如说已经成为某种标志。

一开始接触时，与其自己一个人埋头设计，不如先参考在历史中存在已久的家徽或纹饰，比较容易掌握住设计造型上的重点。





有光泽的物体要明确加上明暗对比。

小道具与日常用品

皮革制品要展现出粗犷感

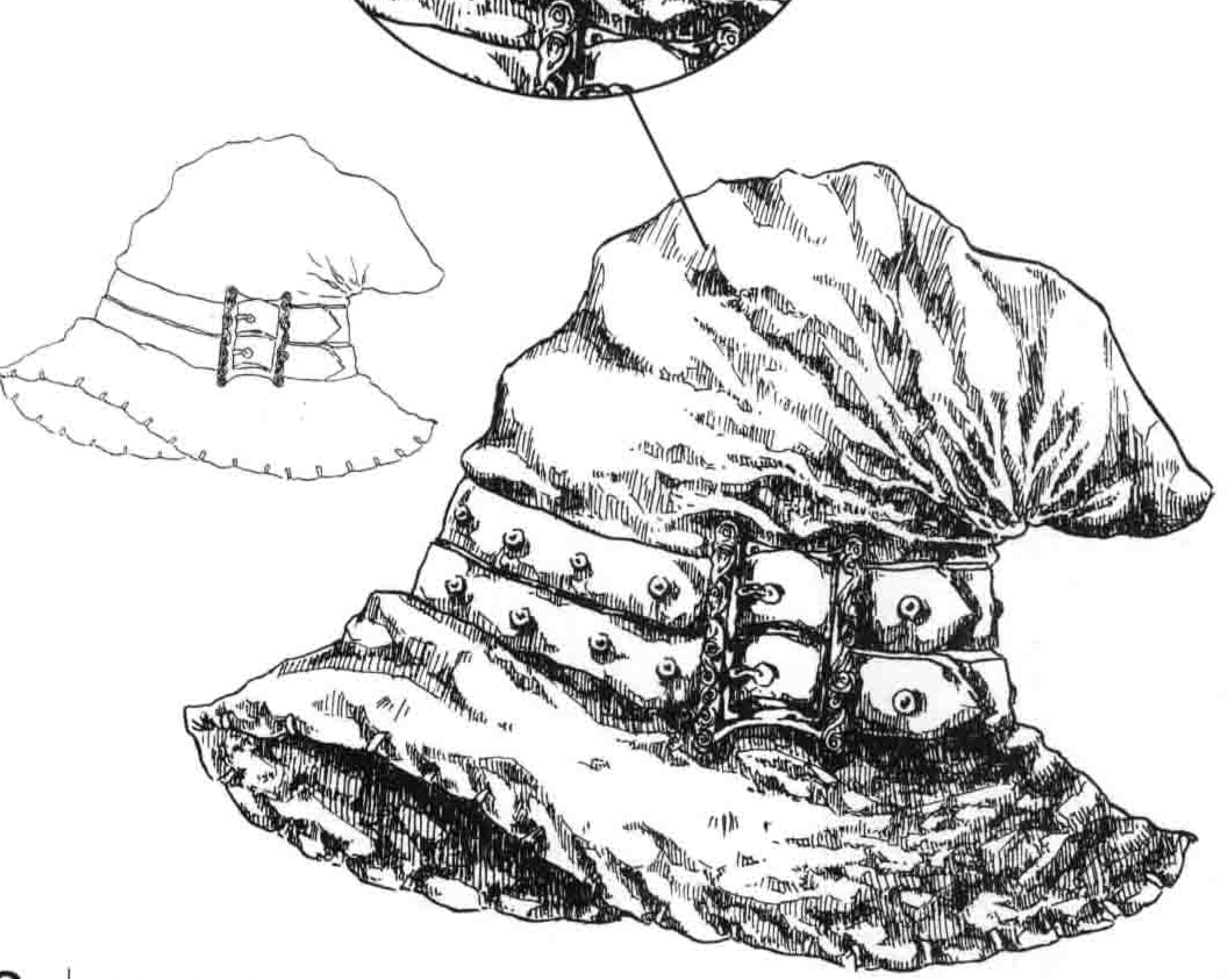
在奇幻世界中出现的皮革制品，不能画成有如现代技术创造出来的漂亮模样，若画成手工制造的粗糙模样，就更能显出其氛围。

想要画出皮革的质感，要缩短下笔的线条，并且以相对较粗的线条笔触呈现。



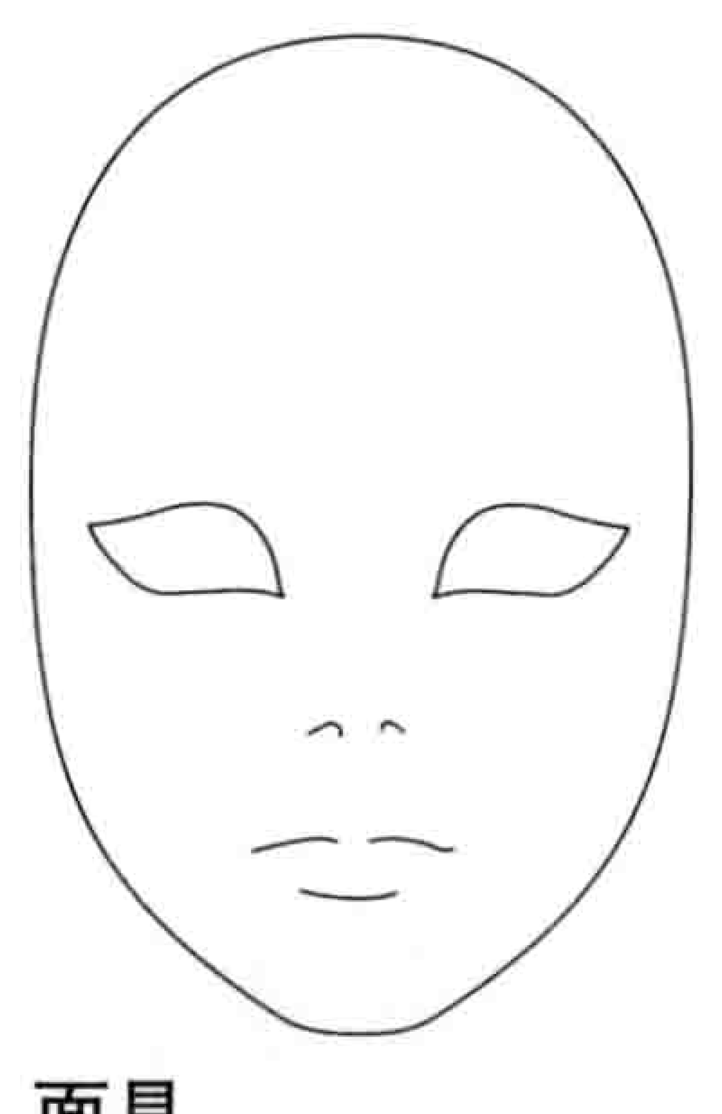
在缝纫皮革时，要穿洞再将粗绳穿过去而造成阴影，因此要以线条笔触强调。

皮革的褶皱本身就有厚度，所以可以用影子与最亮点来加入有如描绘山脉一样的线条笔触。










面具

面具的重点就在于掌握鼻子到颧骨的线条，然后再依此来设计造型。不管是左右对称或是不对称的造型都可以尝试看看。

扫把

右方是描绘成有如两三根树枝交缠而成的扫把。木头画成有如S形相交，并把树枝交缠的部分稍微涂黑。



在描绘小物品、日常用品的整体形状时，留意将重点放在哪个部位是很重要的。神话或传说的奇幻世界中，经常会使用木头、金属、皮革、玻璃来制作物品。

在练习时，可以一边观察实物，一边想象要如何画出质感。



玻璃制品

不只要让玻璃显现出透明质感，还要在其中一部分加入线条笔触以展现出光线照射下的朦胧感觉，与制造玻璃时，玻璃融化的感觉。

传说的武器



王者之剑

拥有者	亚瑟王
出场神话	亚瑟王传说（凯尔特神话）
形状	剑

—特征—

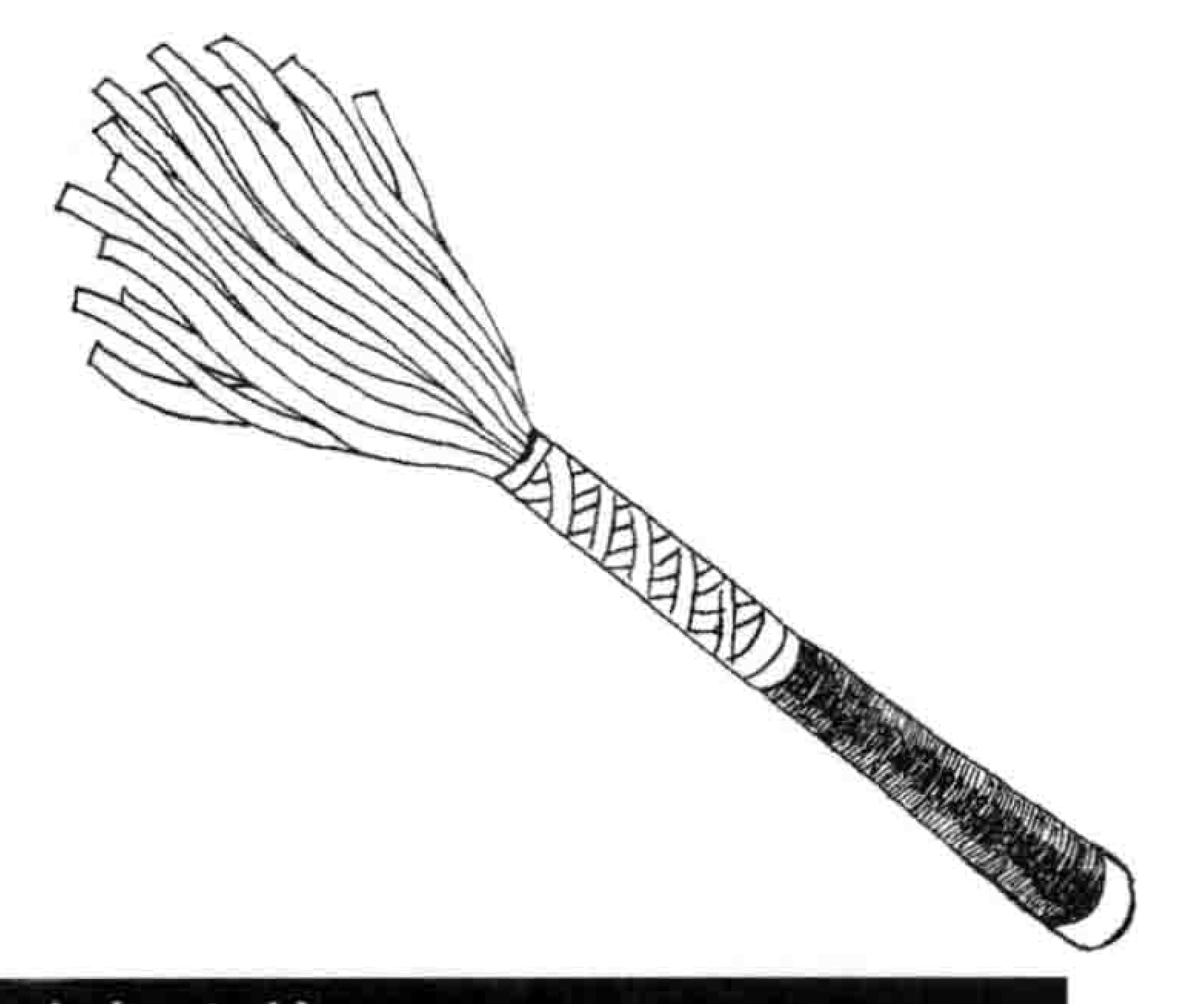
据说总共有两把，以从石头中拔出而闻名的是第一把剑。第一把剑因为做了违反骑士道精神的行为而被折断，第二把剑则是在魔法师梅林的指引下，由湖中仙女赐予亚瑟王。

三叉戟

拥有者	波塞顿
出场神话	希腊神话
形状	枪

—特征—

有如叉子一般，前端分成三个枪尖，是长枪的一种。据说是从渔具或农具发展而来，自古以来便为人类所用。



雷公鞭	
拥有者	申公豹
出场神话	封神演义（中国传说）
形　状	拂尘（鞭子）

—特征—

用太上老君所赐的拂尘（将成束兽毛或麻绑起来并加上把柄）制成。可以随拥有者之意发出闪电，并且以雷电来攻击人。

永恒之枪	
拥有者	奥丁
出场神话	北欧、日耳曼神话
形　状	枪

—特征—

带有魔力的长矛，枪尖刻有文字，枪柄用白蜡木制成。一投出就必定命中敌人，而且还会自动回到手边。

观察传说武器的造型

武器的造型主要取决于斩、刺、挥、击等作用以及手持方式这两方面，其中最多的便是用来刺伤敌人的造型。西洋的刀剑也一样，其目的基本上都是『刺』或『突击』优先于『斩切』。

然而，即便是刺击专用的造型，随着思维不同，造型也都各自有异。如永恒之枪仅有一个枪尖，单纯是为了刺穿敌人；而三叉戟是为了让敌人受更重的伤而设计出来。



金刚杵（因陀罗之箭）	
拥有者	因陀罗（帝释天）
出场神话	印度神话
形　状	雷、棍棒形状的槌子

—特征—

是用非常坚硬的金属或是钻石所制成的棍棒状槌子。有时候也会做成圆月轮的形状。

神话的武器与防具

武器VS防具（矛与盾）

随着武器的造型进化，防具的造型也跟着变化。在这个进化的过程中，隐藏了许多『攻击』与『防御』的故事。

在描绘武器、防具的时候，一般至少都会使用两种以上的纹理（线条笔触）。比如，可以使用长线条笔触来表现刀刃的优美及光泽，再使用短线条的描绘手法来刻画剑柄的粗糙质感或是硬度、伤痕等。



中世纪的铠甲是以金属板加工制成。如果要画真神的铠甲，减少光泽会看起来比较逼真。

相反的，如果描绘上光鲜亮丽的宝石或是细致的装饰，就会像是王公贵族的铠甲，或是神话、奇幻故事中的甲胄。

DVD 图像收录

武者

日本的铠甲除了金属，还使用了漆、木材、和纸、布和皮等各式各样的材料。

虽然不像西洋式搭配披风，不过大将戴的头盔即便在现实世界里，也有很多种奇特的造型。



DVD 图像收录

古代战士

在金属加工技术发达以前，武器或防具是以石器或是动物的皮骨制成。

如果将怪物或龙等生物的皮骨作为武器或防具的一部分来进行设计，就可以表现得更多元。

战士的装备

武器与防具被认为是『造型设计上的极致』作用的结晶』。拥有打倒敌人作用的武器以及保护身体作用的防具，在描绘时最好可以想象各种装备可发挥的功能后再下笔。



头盔

头盔是保护头部不可或缺的防具。在所有装备中特别显眼，所以古今中外都留下了各式各样的头盔。

铠甲

盾牌

最先用来保护身体、威吓敌人的盾牌，其形状之所以多呈圆形，是为了让对方的武器尖端顺势滑开。

武器

专门用来杀伤敌人的武器，根据材质、加工技术或战法的不同，而有各式各样的大小与形状。

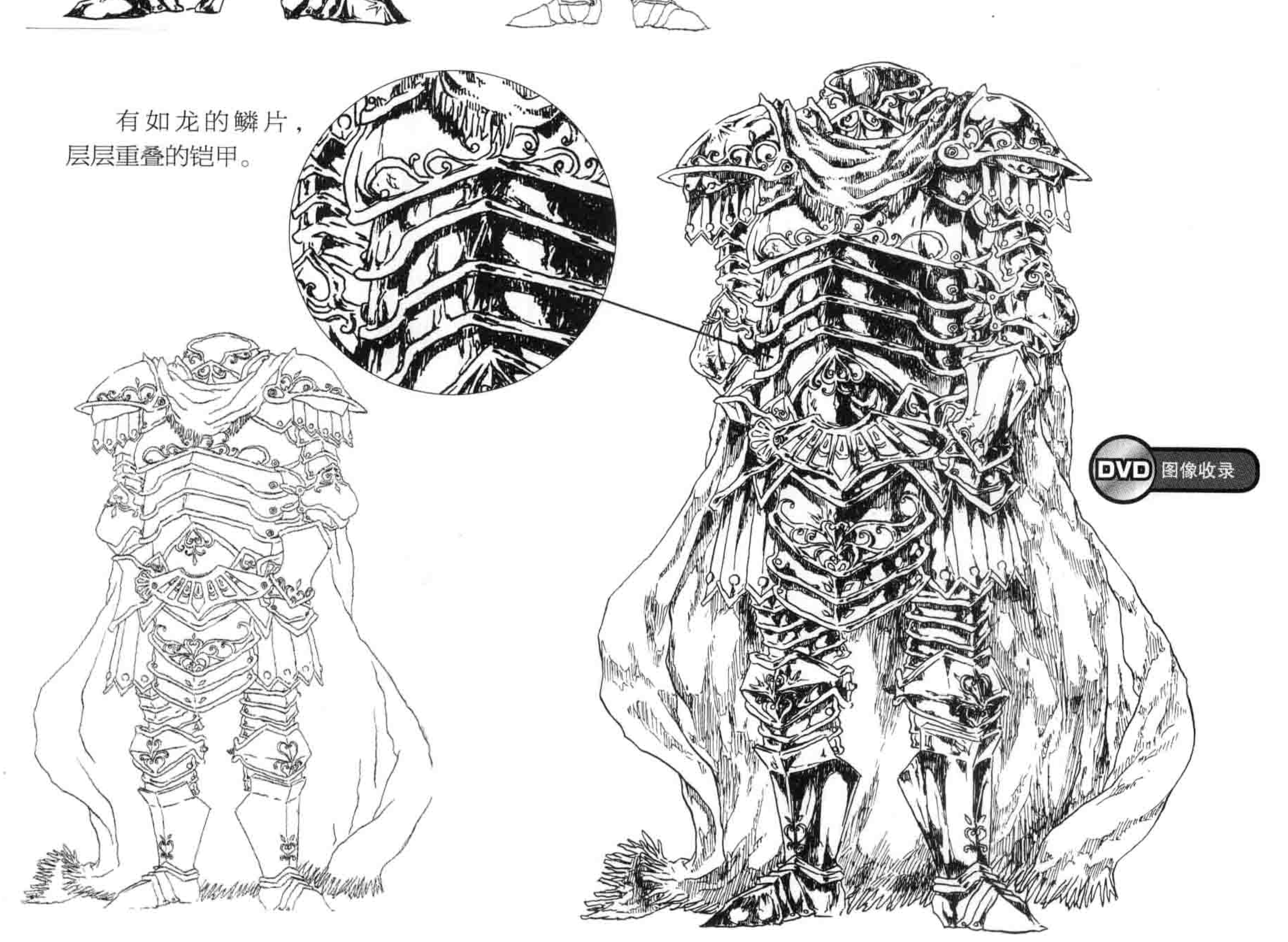
铠甲呈现对称性

为了展现穿着者的强大，铠甲都会用龙或蛇的造型，亦或为了保护身体而用坚硬的甲壳类动物造型来塑造其形状。像是龙、蛇这类的造型，还会给人一种不舒服且恐怖的暗示，具有威吓敌人的作用。

在描绘铠甲时，基本上常会用到边角（尖锐部分），或是对称性（左右对称）的造型，好让身体看起来更壮硕、给予敌人压力。不过等到熟练以后，也可以让自己尝试设计造型。

加入细致图纹就会呈现出高级感。

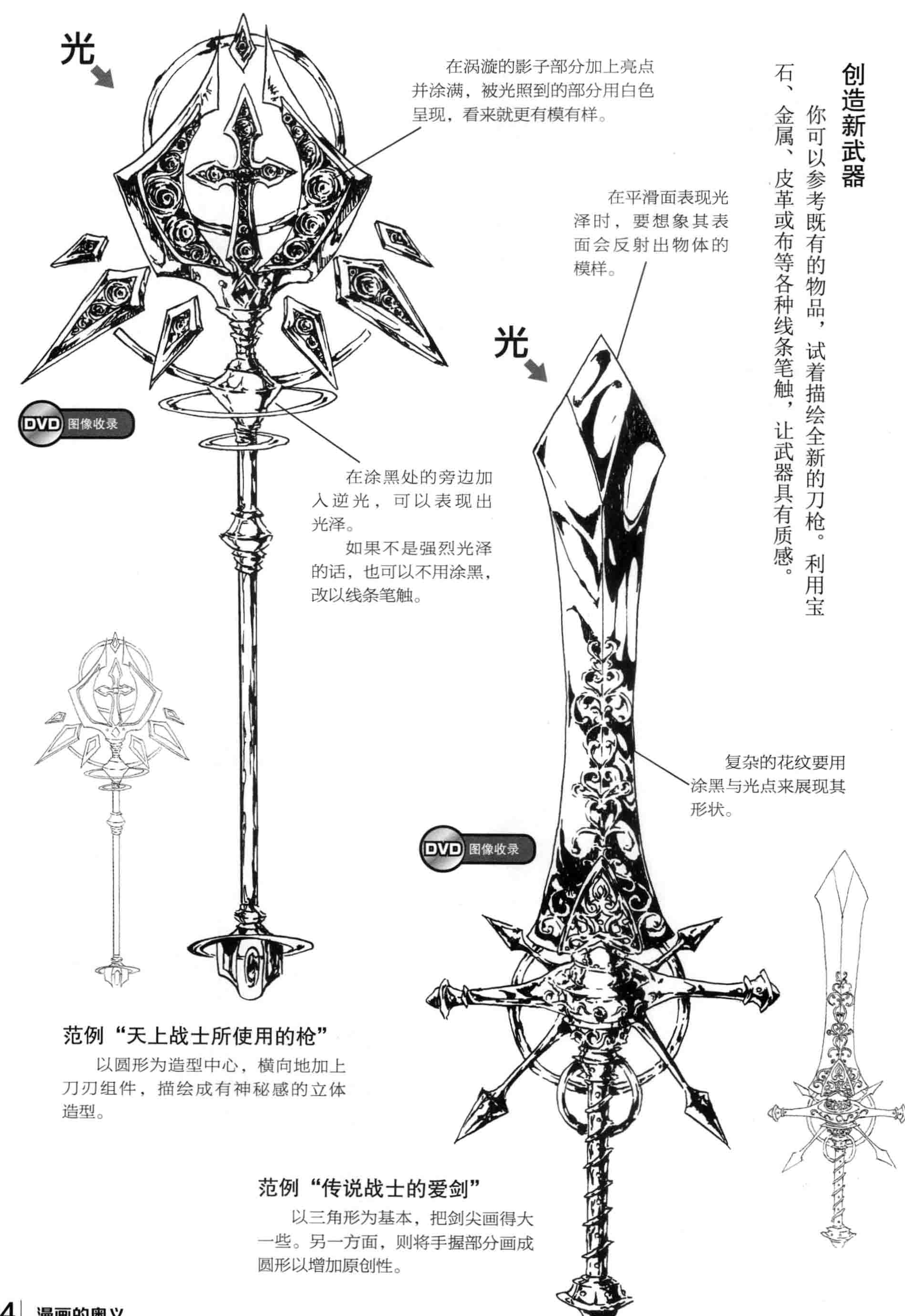
DVD 图像收录



有如龙的鳞片，层层重叠的铠甲。

创造新武器

你可以参考既有的物品，试着描绘全新的刀枪。利用宝石、金属、皮革或布等各种线条笔触，让武器具有质感。



范例“天上战士所使用的枪”

以圆形为造型中心，横向地加上刀刃组件，描绘成有神秘感的立体造型。

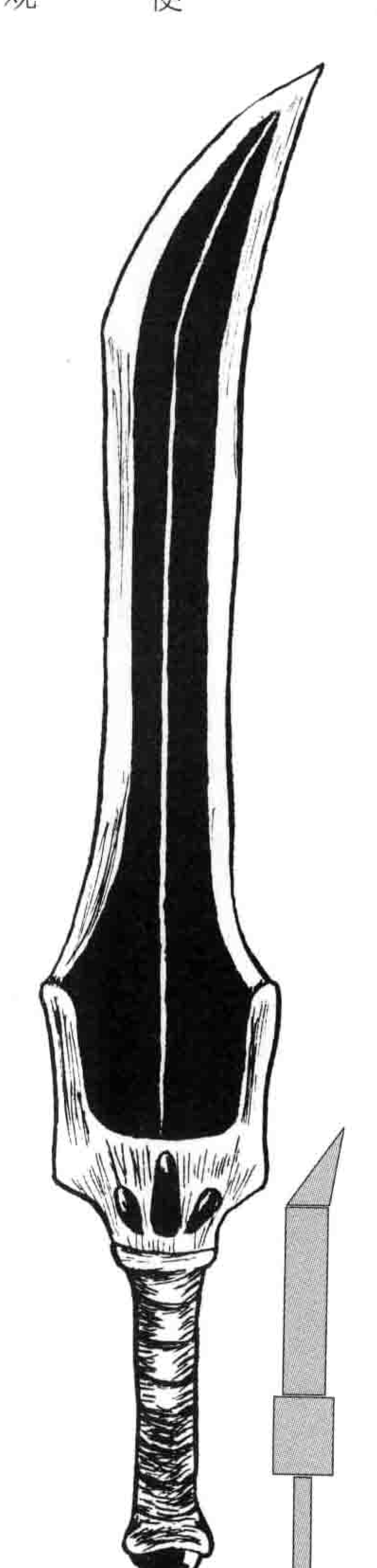
范例“传说战士的爱剑”

以三角形为基本，把剑尖画得大一些。另一方面，则将手握部分画成圆形以增加原创性。

应用篇：各种形态

即便是形状复杂的武器，只要将其解体，便可发现皆是以简单的图形组合而成。

不要添加太多要素，还要注意从别的角度观看会不会有冲突的地方。



盾牌述说了战斗的故事

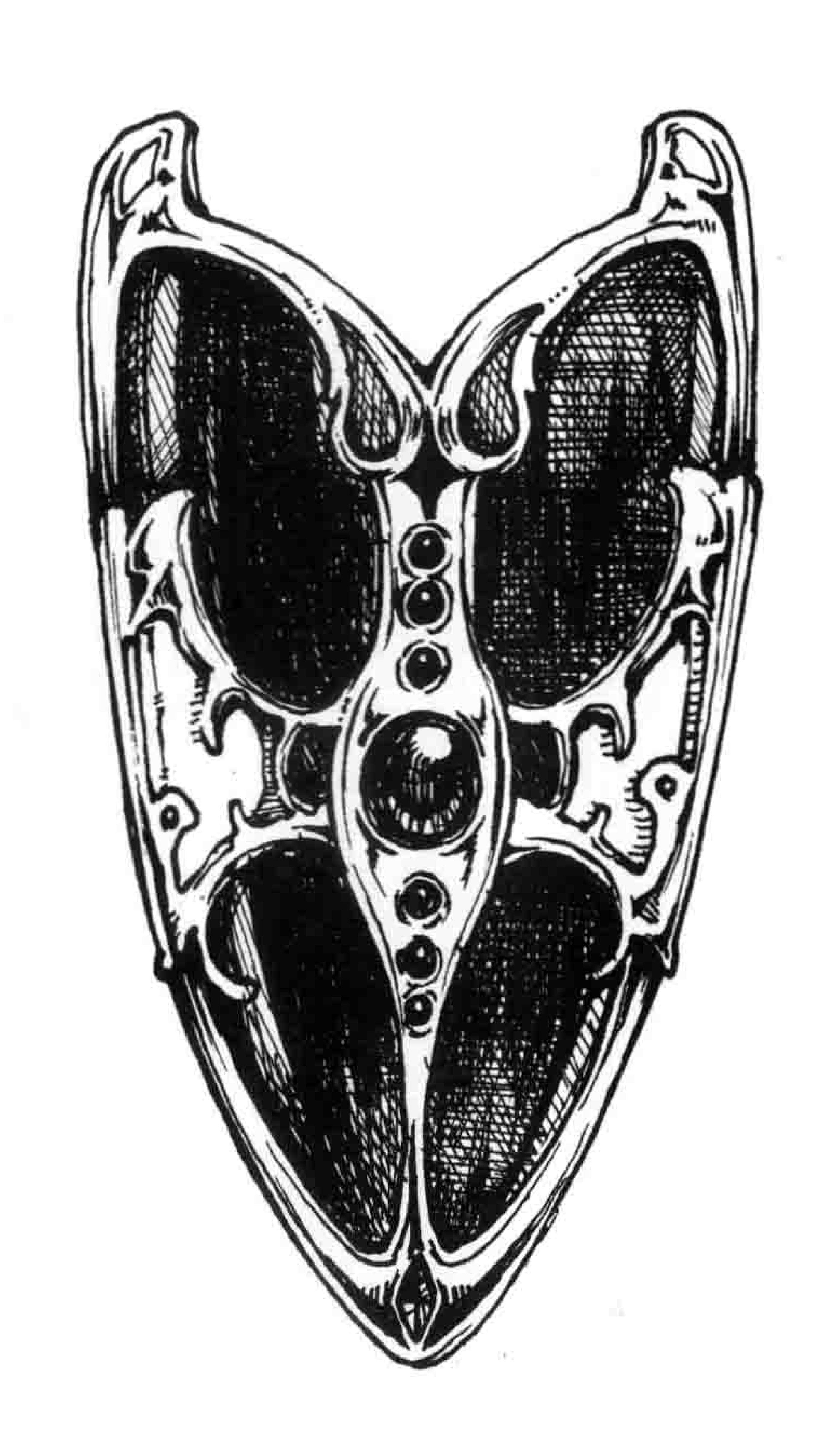
盾牌是为了对抗刀、箭、枪而制造出来的东西。身份越高的人，使用的盾牌材质就越坚固，上面的装饰品也越豪华。

然而实际在战场上，于最前线作战的大都是一般士兵。国王等人的盾牌几乎不会受损，作为『装饰品』的性质更强。

此外，战士们在实战所用的盾牌，上面应该有许多激战后留下的伤痕，光是这样便能让人想起战士英勇的事迹。

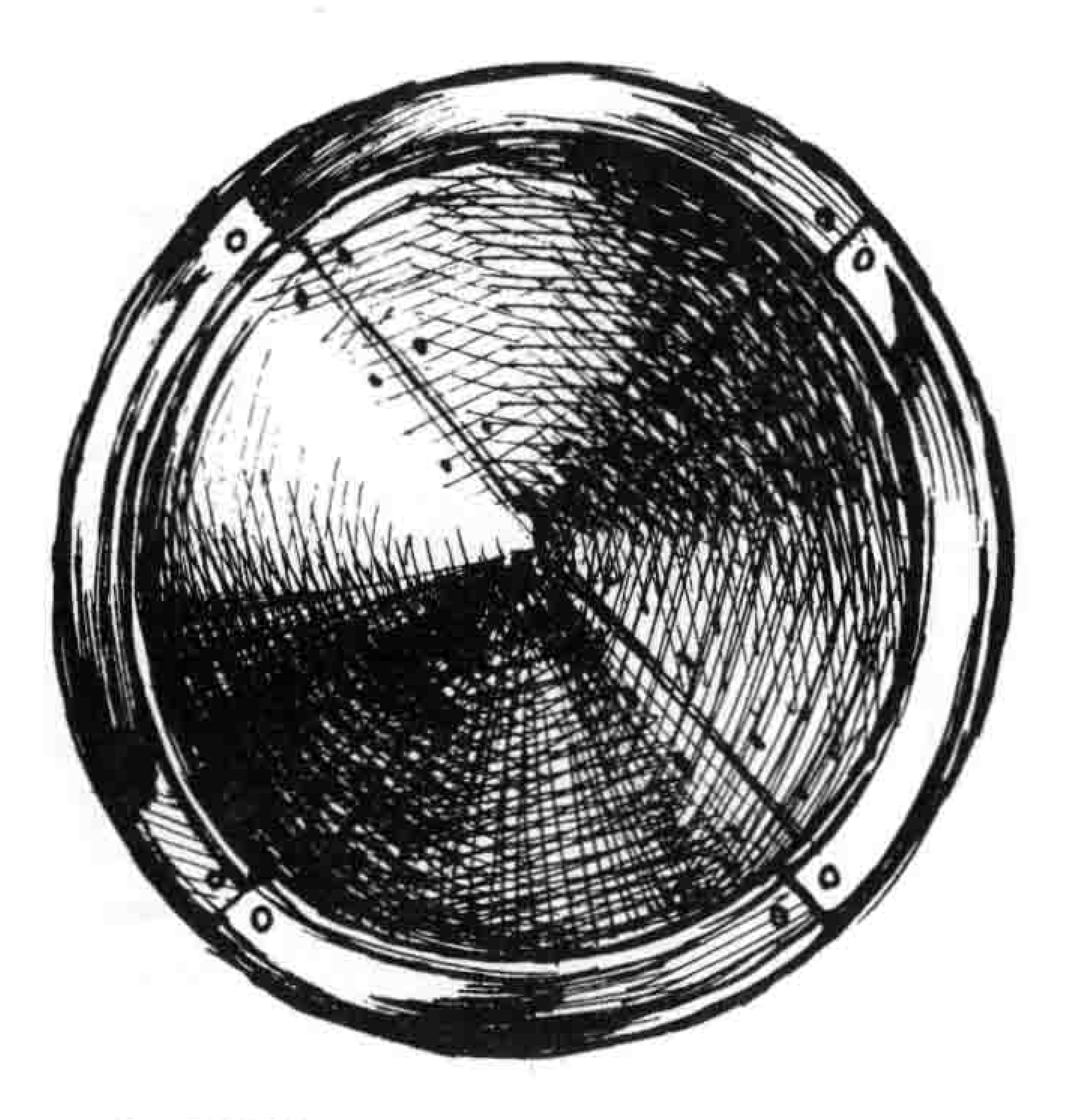
由上可知，即便只是一面盾牌，如果注意到身份差异与战斗痕迹，一样可以表现出故事的一部分。在下笔画自己的人物角色拿的盾牌时，可以一边想象他们的故事，再决定究竟只是一块板子，还是历战英雄所持的盾牌。





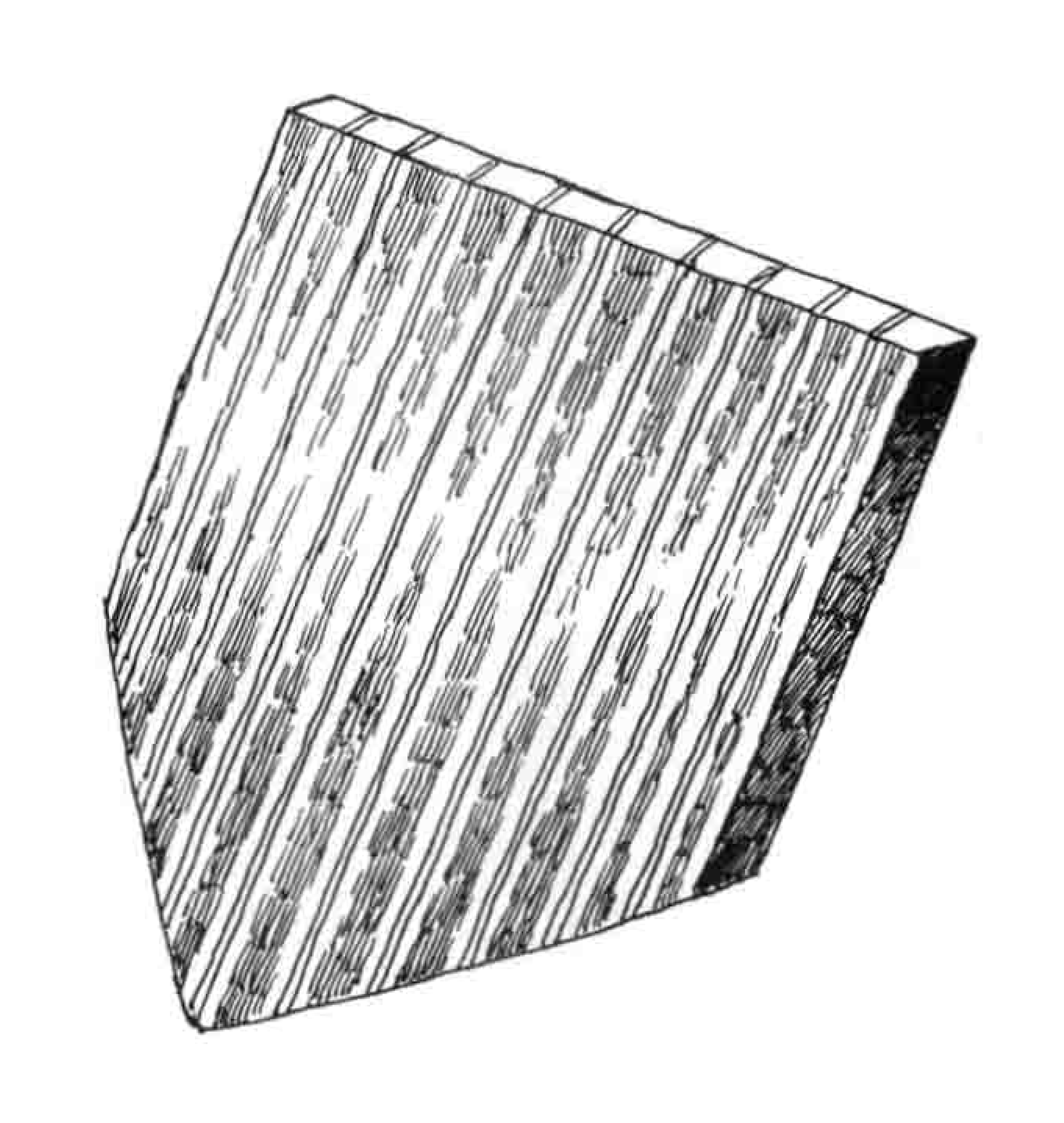
贵族王侯的盾牌

身份高贵者所持的盾牌以高价材质制成，上面有许多装饰，要呈现出一般盾牌所没有、如同宝石般的光辉（宝石请参考P90）。



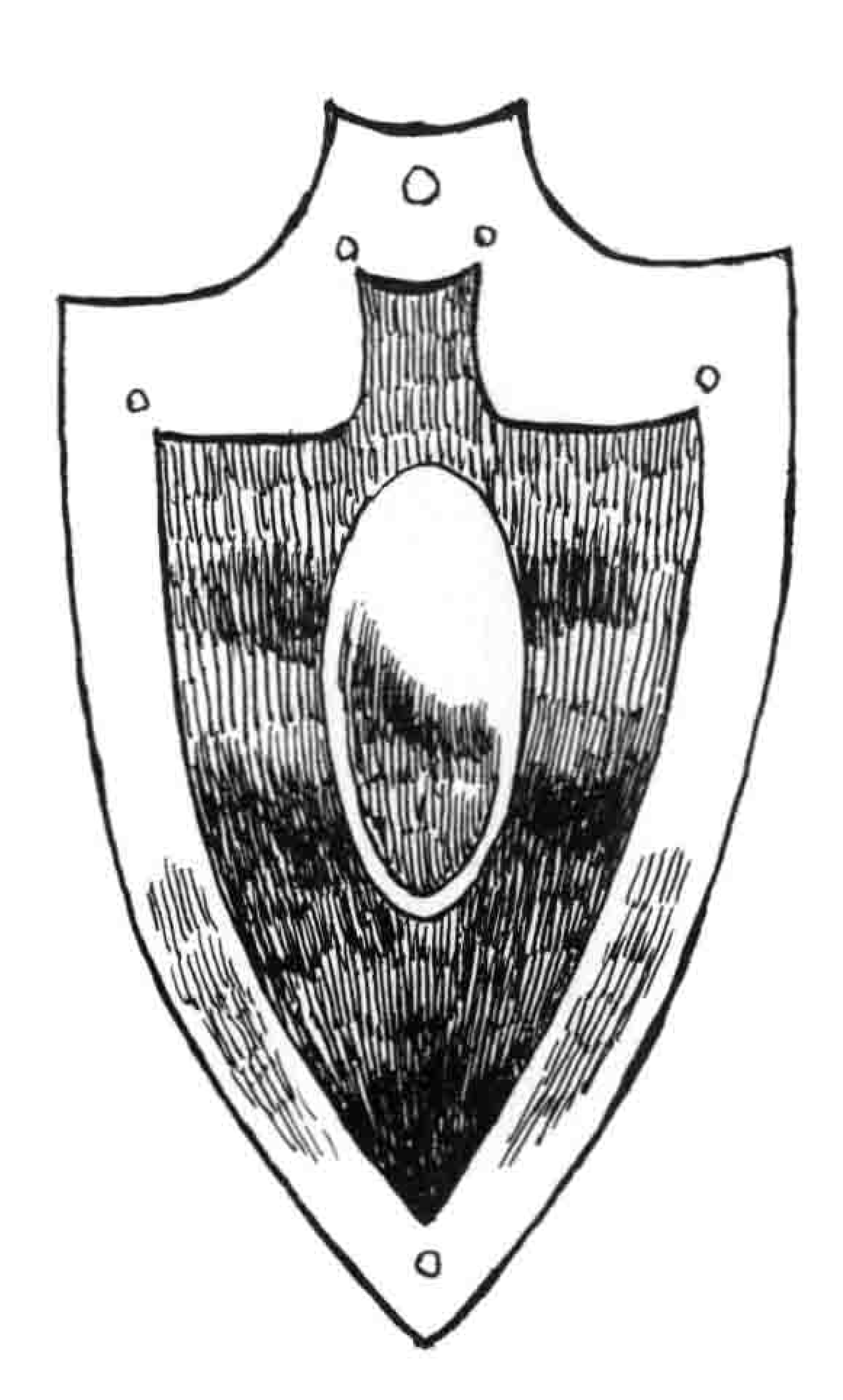
皮盾牌

一般士兵所持的盾牌，边缘以金属制成。即便造型简单，像这样组合两种材质，也会看起来有模有样。



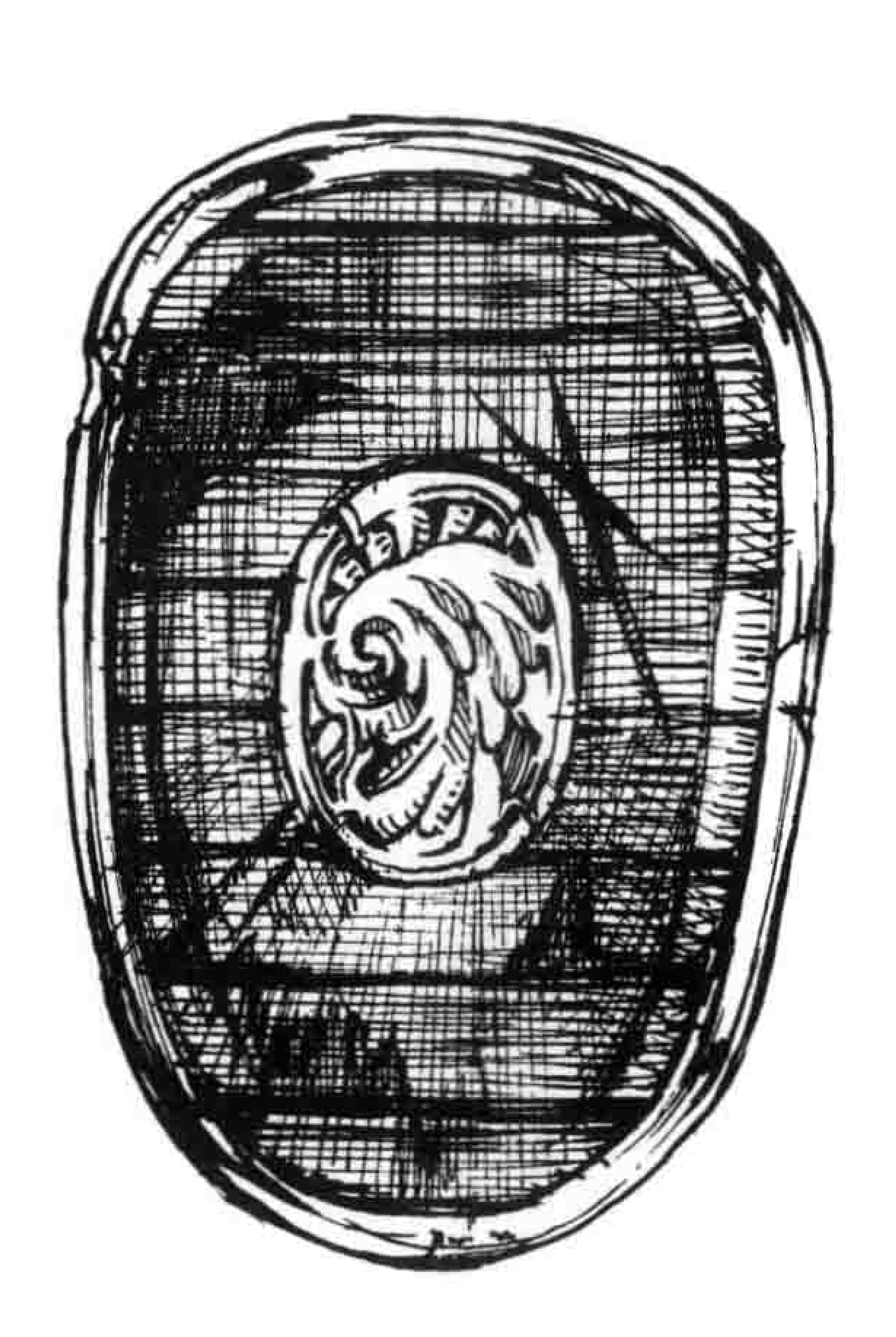
木盾牌

以木板组合而成的简单盾牌。可以想象是为了供给众多士兵使用而大量制造的粗糙物品。描绘木头时，要把直立方向的线条画得较为缓和。



铁盾牌

用好几层铁板合在一起制成的盾牌，可以用来对抗一定程度的刀剑与弓箭。由于是实战用的盾牌，所以不需要多余的装饰。



勇士盾牌

上面留有许多痕迹的盾牌，述说了无数战事。持有这种盾牌的战士，一定是个勇敢的英雄。

表面的破损及磨耗的样子要以粗犷的线条笔触来表现。

神话世界的服装

设计人物角色的服装

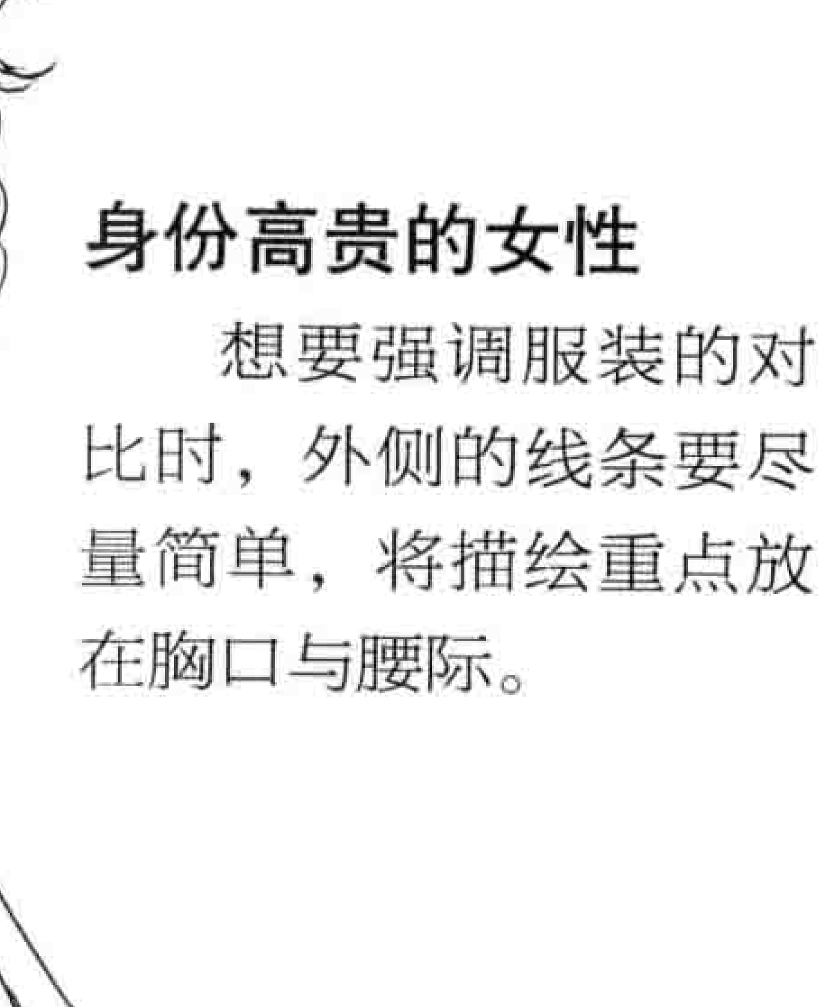
服装说来简单，然而每个人穿的衣服却是千变万化、各有不同的。

贴着身体曲线的衣服会带给人便于行动的印象；用许多布料制成，把身体线条都藏起来的衣服，则带给人一种优雅的感觉。

战士的服装为了适应战斗，是以坚硬牢固的布料或皮革制成。与战斗无缘的高贵女性，则比较适合穿布料柔顺且带有优美花边的服装。

穿着皮衣的男性

皮革是带有男性风格的材质。以较粗的线条笔触来带出皮革的质感。



身份高贵的女性

想要强调服装的对比时，外侧的线条要尽量简单，将描绘重点放在胸口与腰际。

像是罗马时代民众所穿，以一条长布披身的长袍，会蕴酿出一种知性的感觉，让人想起古希腊时代的哲学家。

由上述例子可见，准备各种服装的造型搭配在适合的人物角色身上，是设计造型的重点。

身穿薄纱的女性

以长而细的线条来描绘，褶皱的地方要特别仔细地处理。

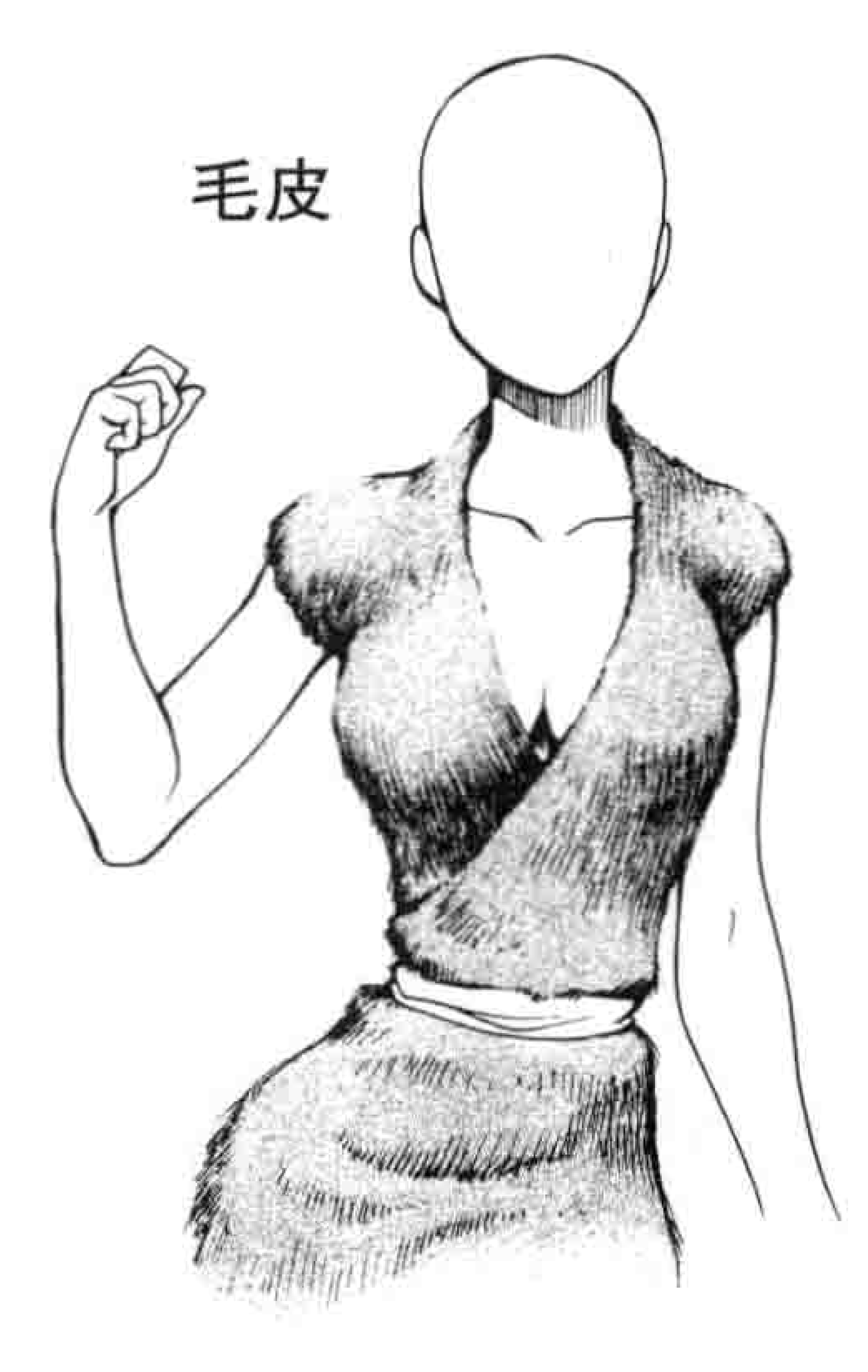


利用线条笔触画出布料的质感

在利用线条笔触来表现柔软布料时，要用长线条来画，不要加入太多的影子。即便要画影子，最好以淡灰色来呈现。

至于坚硬的布料则要用粗线与细线搭着来画，并且把皱褶画得明显一点。









不同布料的画法

线条的粗细、皱褶的画法取决于不同布料。

柔软的布要以细线呈现，厚布的则要将皱褶画得明显些。

「服装显示出身份、职业」

立场的差异会蕴酿出故事情节

神话与传说的世界中，与现实世界一样存在着社会。

当人们聚集在一起，就自然会产生阶级，同时赋予人物角色身份与职业。就如同『乞丐与王子』这部以身份差异为主题的故事，因身份不同所产生的立场差异，有时会酝酿出意外的情节及对比的人物角色。

用鸵鸟的羽毛等难以入手的物品当作装饰，显示出权威。

头发编成复杂的造型。像这种发型或胡须造型复杂，又或是喜好装饰华美服装的角色，会给人一种握有权势的感觉。

DVD 图像收录

王妃

鸵鸟羽毛、毛皮披风以及硕大宝石等贵重物品，展现出无比权威。因为其服装并未考虑到行动的便利性，移动时需要随行下属帮忙。

大件的毛皮披风也是权威的象征之一。由于未经鞣制处理，因此光线反射较少，可以加入斜线笔触来呈现。

注意毛皮的纹路不要画得太仔细，稍微随意一点也没关系。



身上的肩章或勋章表示出其身份立场。

阶级越高其服装就越华丽，使用的材质也变得昂贵。

经过鞣制的皮革，其光滑的质感要以亮点与涂黑来表现。

将军

和王妃不同，虽然身着方便活动的衣服，但造型依然气派。这是因为将军的职业不是受人保护，而是保护他人。



帽子上的装饰很少，整体造型简单。

帽子本身与其说是饰品，不如说是用来保护头部的工具。



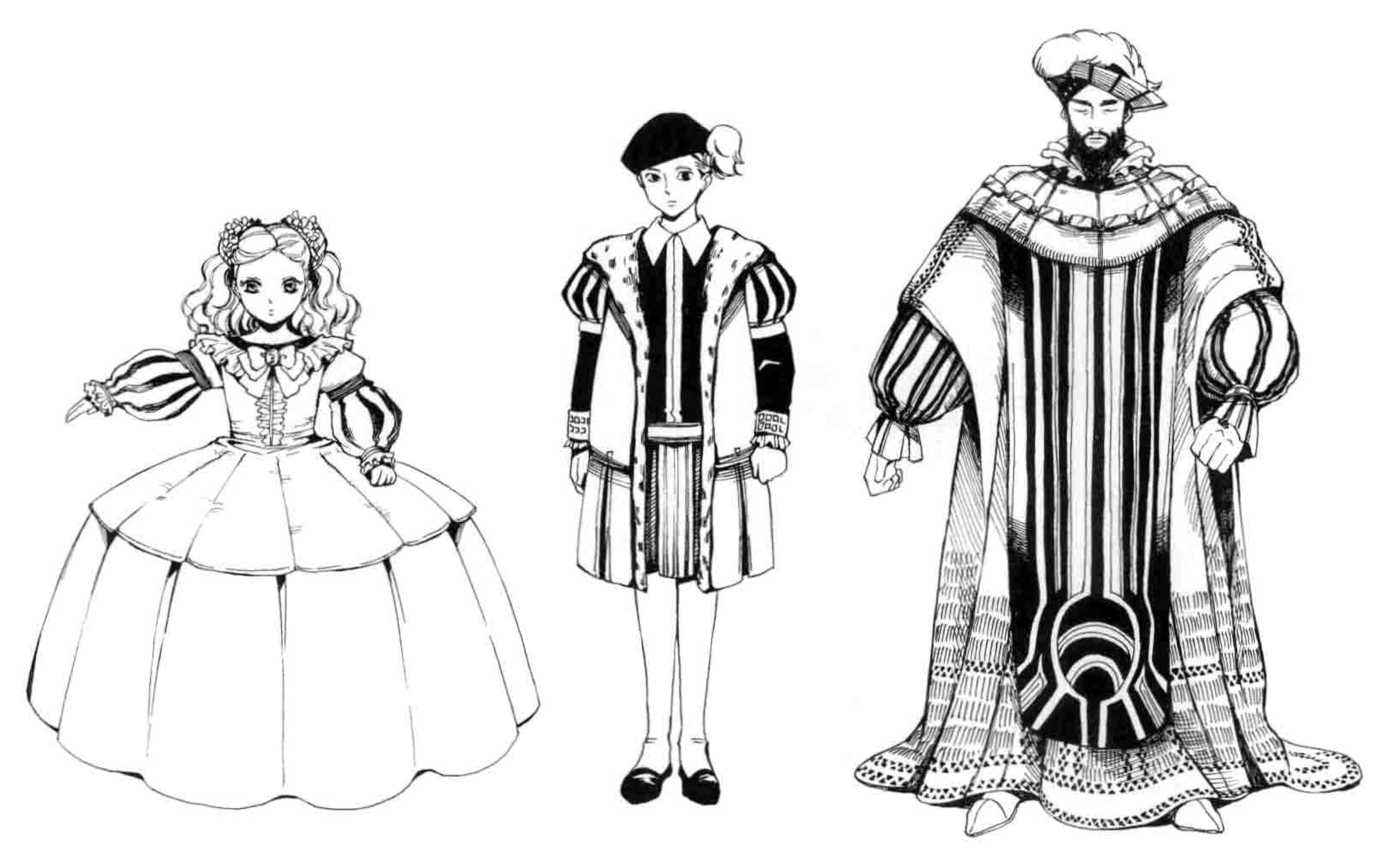
民众

虽然统称民众，但每个人的服装各有其异。

例如，有钱人的穿着会比较接近贵族，但平时不会随便把宝石等饰品配戴在身上。

工作时穿着的服装必须便于行动，所以造型十分简单。

由于质地粗糙，所以要加入大而粗的线条笔触。



王族 DVD 图像收录

国王是国家与权威的象征，因此可以使用禁止其他人使用的颜色与材质。造型的重点大多是将视觉焦点集中于其上半身，或是为了蕴酿权威感而使用左右对称的造型。



贵族与侍奉国王的侍女 DVD 图像收录

贵族（上图左、中）在服装上要注意的是，虽然其材质与造型比民众的豪华，但要逊色于国王、王妃的。

侍女（上图右）为了衬托王族与贵族的衣服，要使用较简单的造型与朴素的颜色（也可以使用某种颜色或特定服装来表现其身份或职位）。





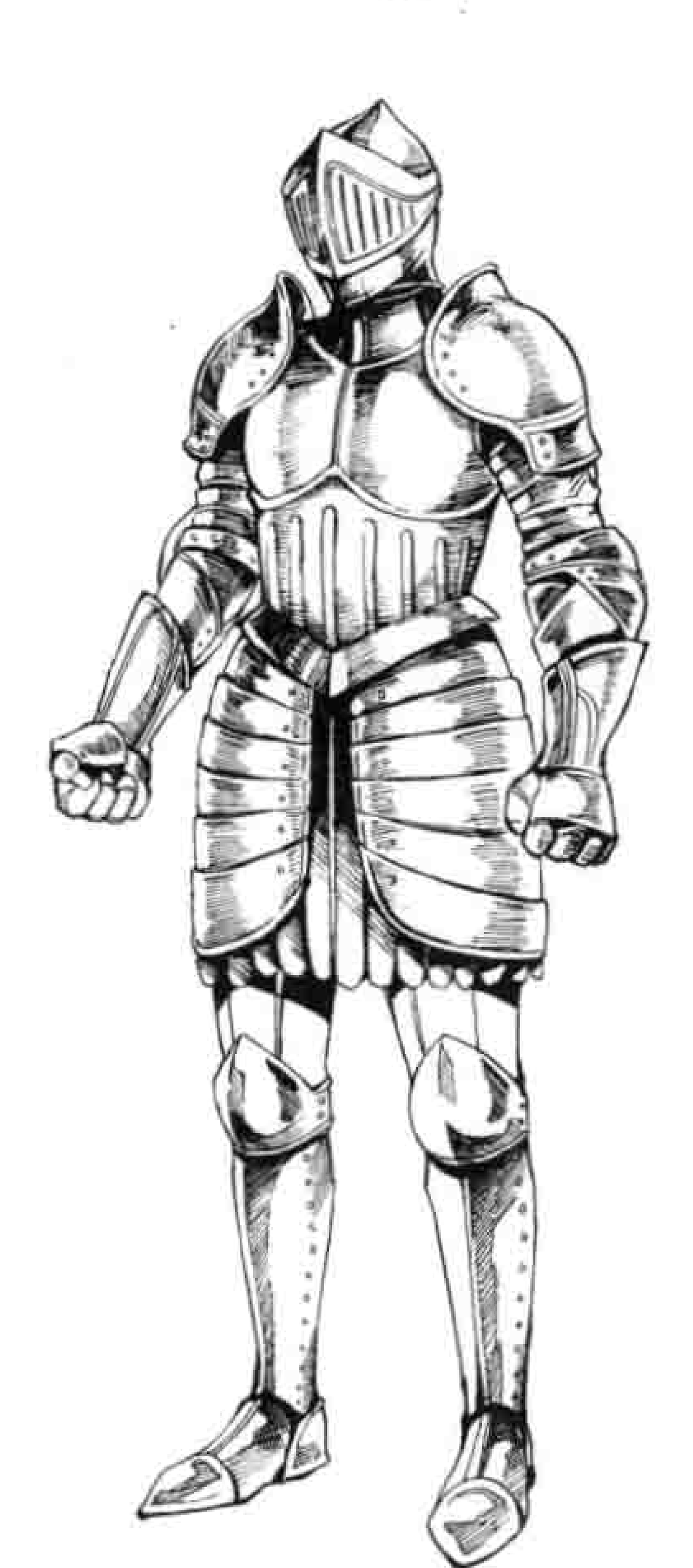
大臣 DVD 图像收录

大臣的造型可以用披肩或饰品等表现其身份的高贵，或用大块的布料画出其知性的形象。



神官 DVD 图像收录

可以用接近单块布料的素雅造型来表现神官无私无欲的形象。





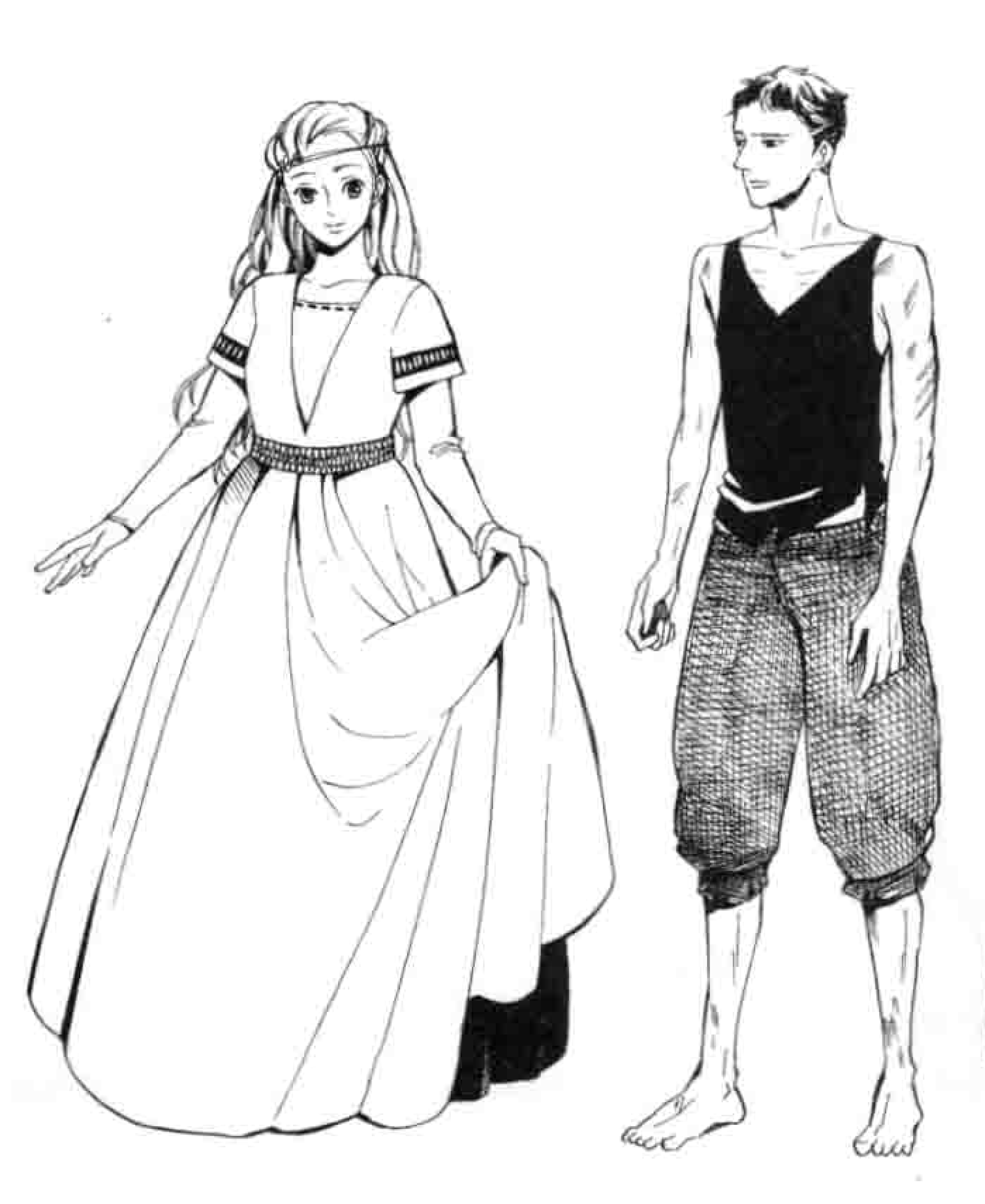


骑士 DVD 图像收录

骑士是以穿着长靴的造型为主流，这是为了保护骑马时会摩擦到的部位。此外，无论身穿平常服装或是铠甲，大多会配刀或长剑。

民众 DVD 图像收录

民众的造型要尽量简单，可以让手脚大幅度摆动。大地主等有钱人模仿贵族，虽没有过度装饰，但造型近似贵族。





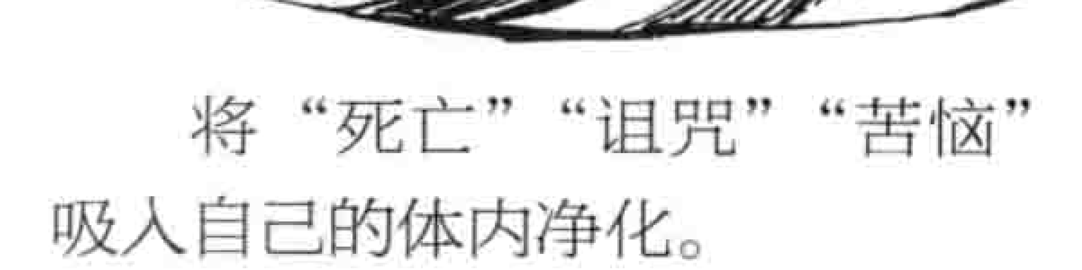


魔法师是被社会排除在外的人

神话或奇幻小说中的魔法师，大多都不侍奉任何人，作为社会边缘人出场。

这里讲魔法师大致分为『善良』与『邪恶』，以此为两边阵营的人物角色做设定。

思考如何用学得的魔法替世人谋福，并探求自然的真理。



将“死亡”“诅咒”“苦恼”吸入自己的体内净化。



浸泡在知识之泉中，为了掌握真理而舍弃一切生活，投身于知识的深渊。

借用大自然的力量，拥有将恩惠送至不受眷顾的土地之力，并以自身来承受其代价。

DVD 图像收录

邪恶的魔法师

当人物角色的个性、动机决定好之后，其表情、衣物等角色造型就会自然浮现。

DVD 图像收录

拥有操纵死者生前意念的法术，并利用死者来为自己的私欲牟利。



被双亲抛弃的孤儿、流浪儿，或遭到杀害的孩子们，怨念集合在一起为复仇展开行动。



拥有可以自由变化成对方想要的长相的魔法，玩弄人于股掌之中。



可呼唤出魔人，并借用其力量来满足自己的欲望。

神话传说的道具

所罗门戒指

拥有者	所罗门王
出场神话	
形状	戒指

—特征—

大天使米迦勒所赐予的戒指。所罗门的戒指是由黄铜与铁制成，拥有者会获得力量，可以驱使各种天使与魔鬼，也能够听见各种动植物的心声。

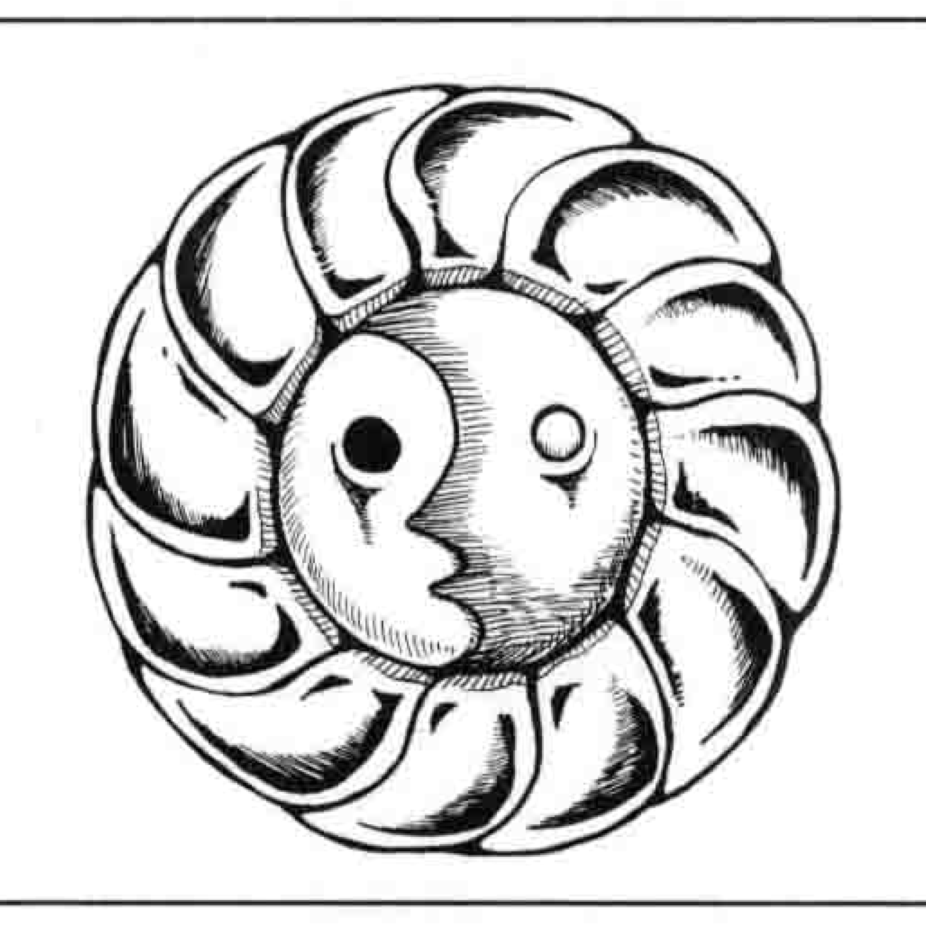


埃癸斯（神盾）

拥有者	雅典娜
出场神话	希腊神话
形状	盾牌

—特征—

镶有魔物美杜莎首级的盾牌（有一说是胸甲或肩甲）。据说拥有排除一切邪恶、灾害并且驱赶魔鬼的力量。

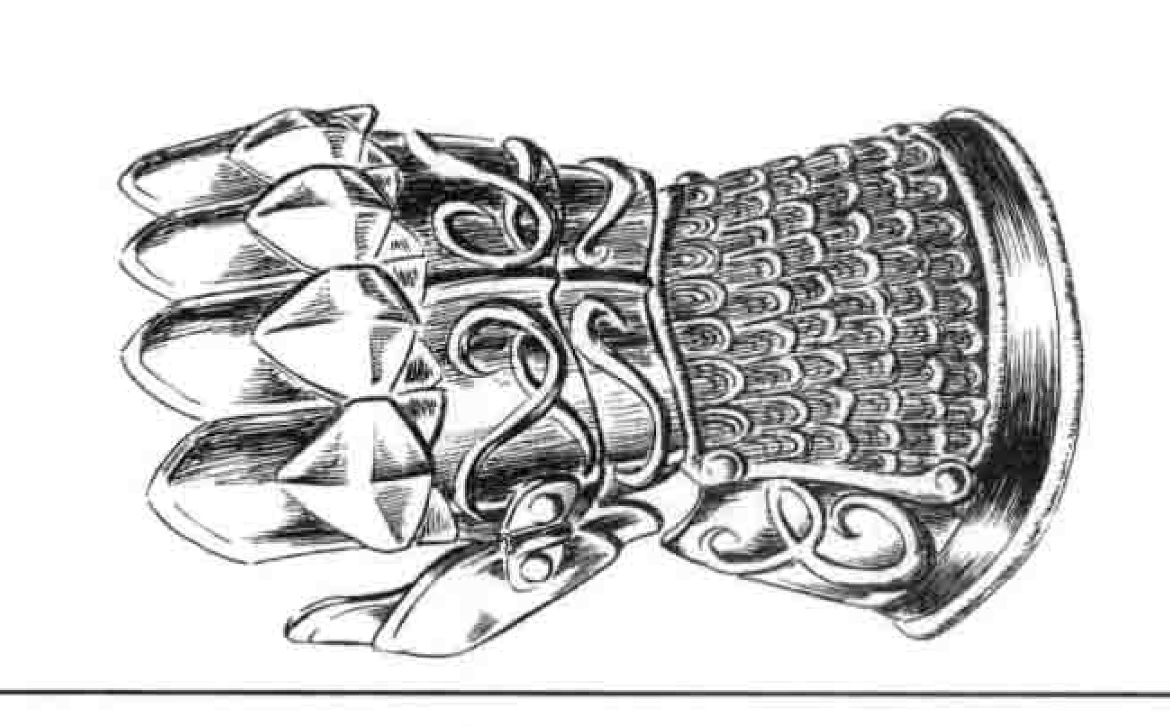


雅恩格利佩尔

拥有者	索尔
出场神话	北欧神话
形状	护手（手甲）

—特征—

铁制的护手。由于雷神之锤拥有强大的威力，如果不戴上这个护手，再戴上名为梅金吉奥德的力量腰带，就无法使用雷神之锤。

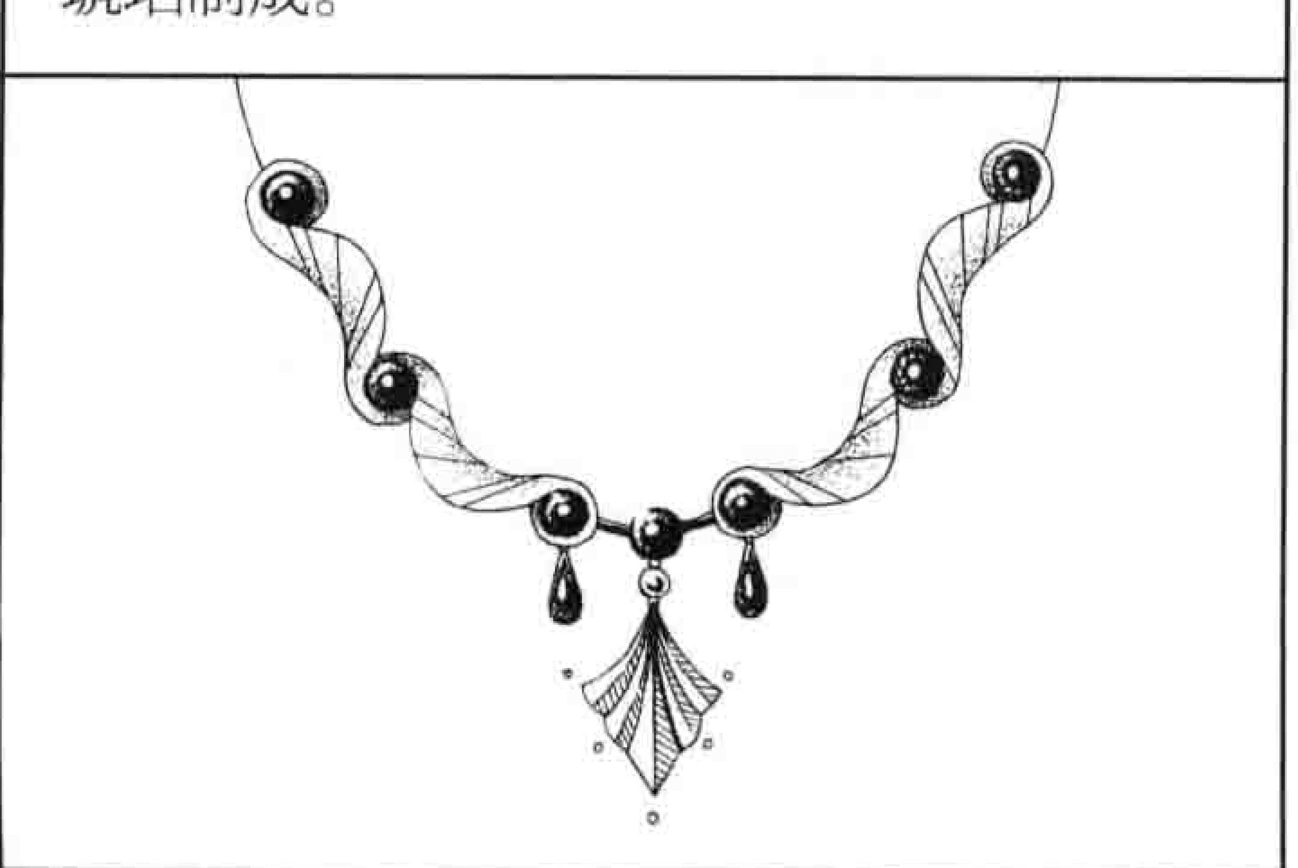


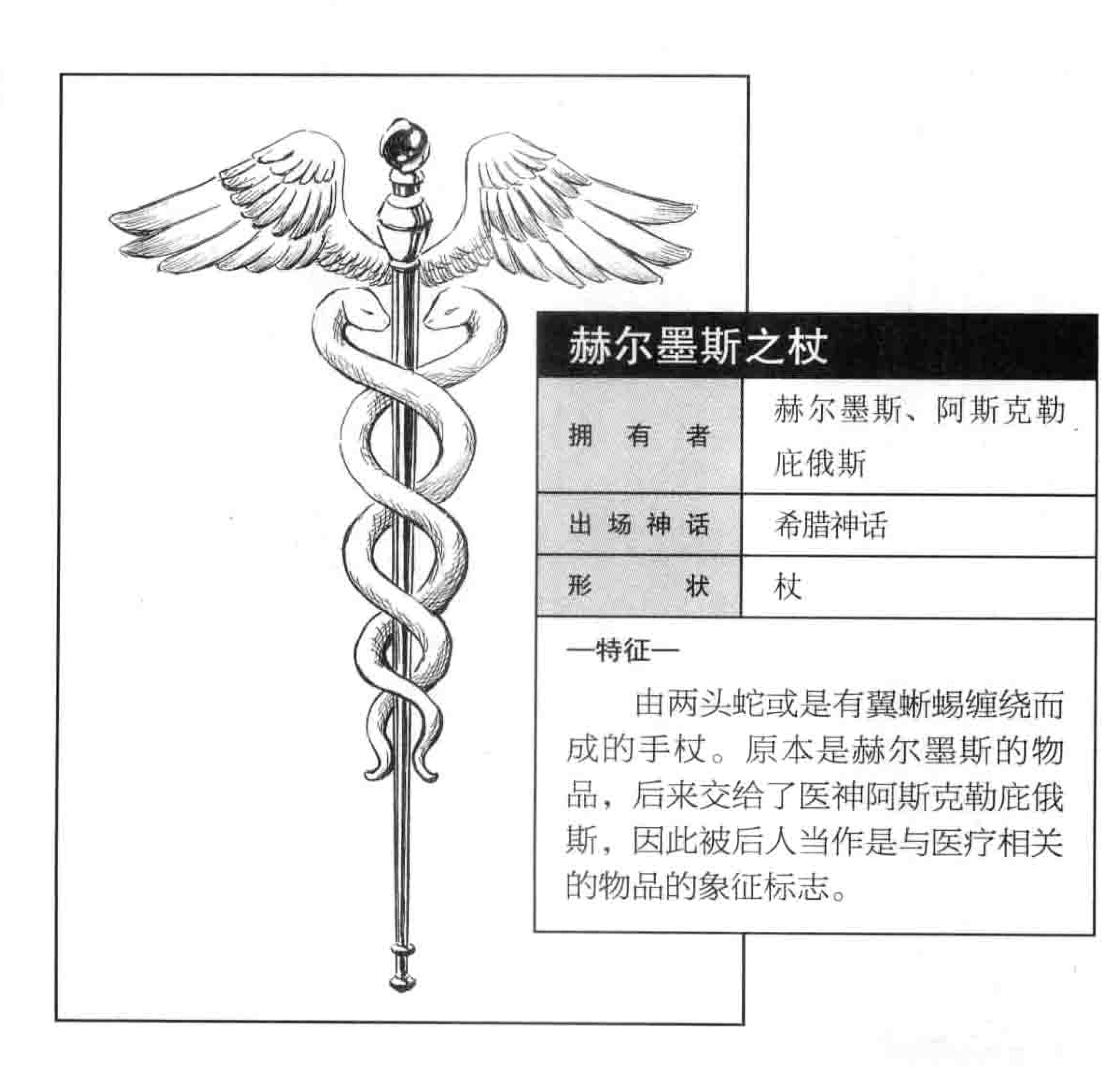
布里希加曼

拥有者	弗蕾亚
出场神话	北欧神话
形状	首饰

—特征—

拥有者只要一戴上就可以拥有不可思议的魅力，无论是神或是凡人都无法抵挡。被认为其上面有烈火缠绕，据说原本是由琥珀制成。





赫尔墨斯之杖

拥有者	赫尔墨斯、阿斯克勒庇俄斯
出场神话	希腊神话
形状	杖

—特征—

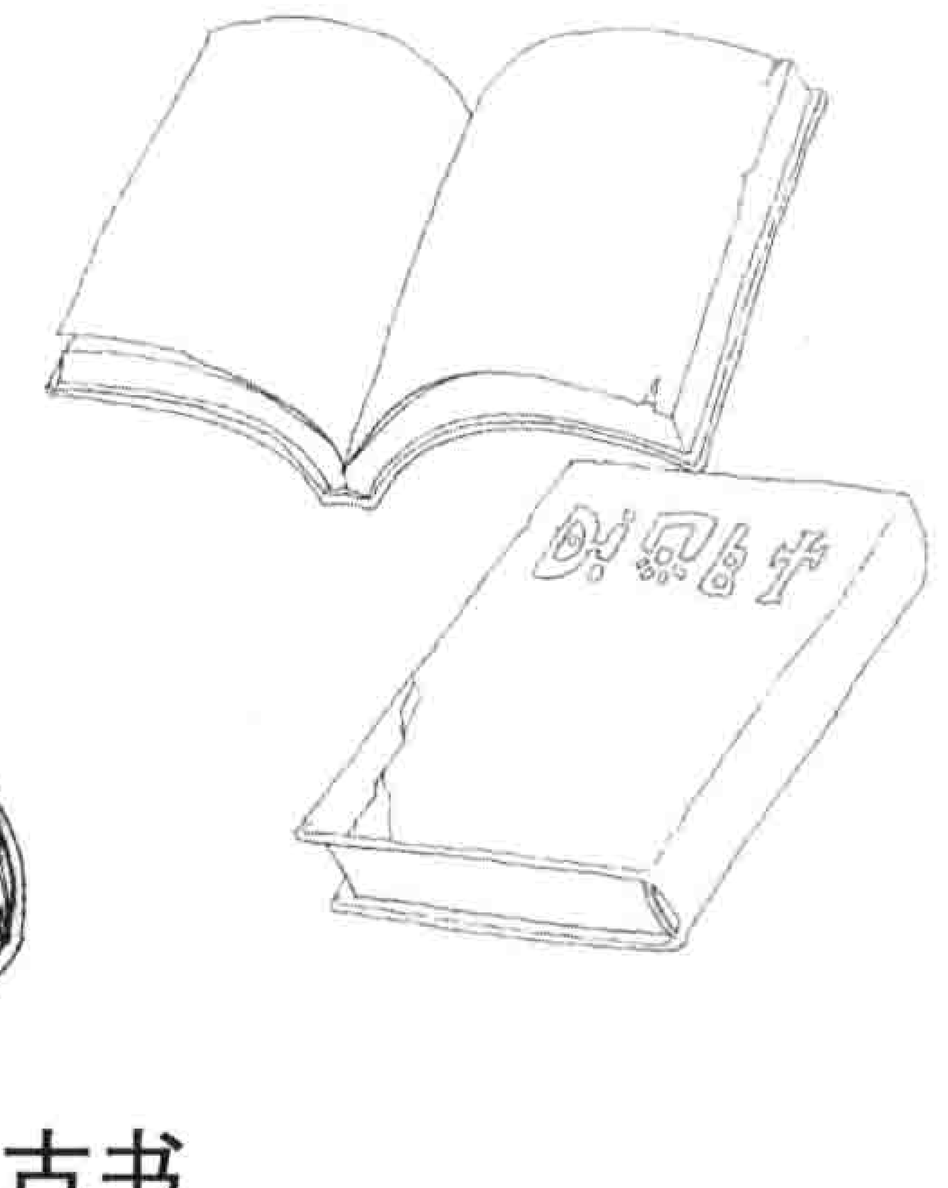
由两头蛇或是有翼蜥蜴缠绕而成的手杖。原本是赫尔墨斯的物品，后来交给了医神阿斯克勒庇俄斯，因此被后人当作是与医疗相关的物品的象征标志。

描绘古老物品

用线条笔触来描绘物品的历史

你可以试着利用线条笔触来描绘家具或日常用品等经年累月使用而留下岁月痕迹的东西。

通过雕琢物品的变质、脏污、伤痕等，就可以表现出该物品拥有的『岁月面貌』。



古书

纸张一旦变质，在阳光照射下就会从外侧开始泛黄。用线条笔触加入污渍，并画出泛黄与有污渍的样子。

古书封面的书角会呈现圆润状，这是因为变质都是从边角开始。所以如果要画纸张破损的样子，最好从边角着手。



老旧的椅子

木头变质后就容易折断，同时颜色也会变黑。

通过描绘坐垫破损，露出里面的棉花，可以生动表现出椅子已经不再被人使用的样子。

加入多一点的线条笔触去刻画细微伤痕以及缺角，就可以营造出老旧的感觉。

生锈的表现方法

铁是一种优秀的材质

铁是继于土、岩石、木头、布之后，人类所获得的优秀材质，是一种可『战』也可『守』的武器，所以描绘铁的线条笔触也有所差异。

与其他材质的线条笔触不同，下笔时较少用渐变，而是强调明暗的反差。

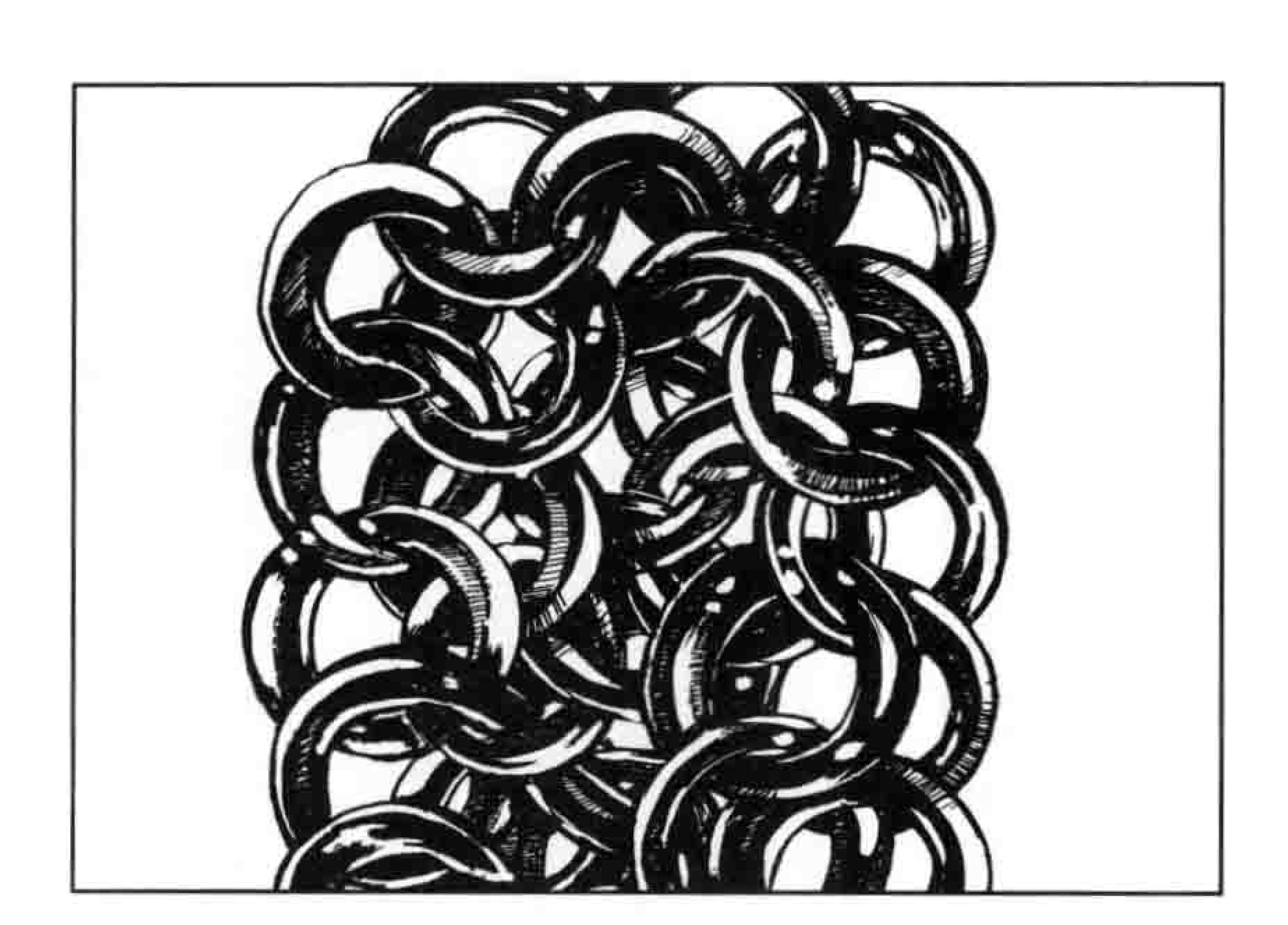
使用涂黑与线条笔触来画，并加上光泽。

前方突出的部分及曲面要画得细一点，后面及影子的部分则要画得粗一些。

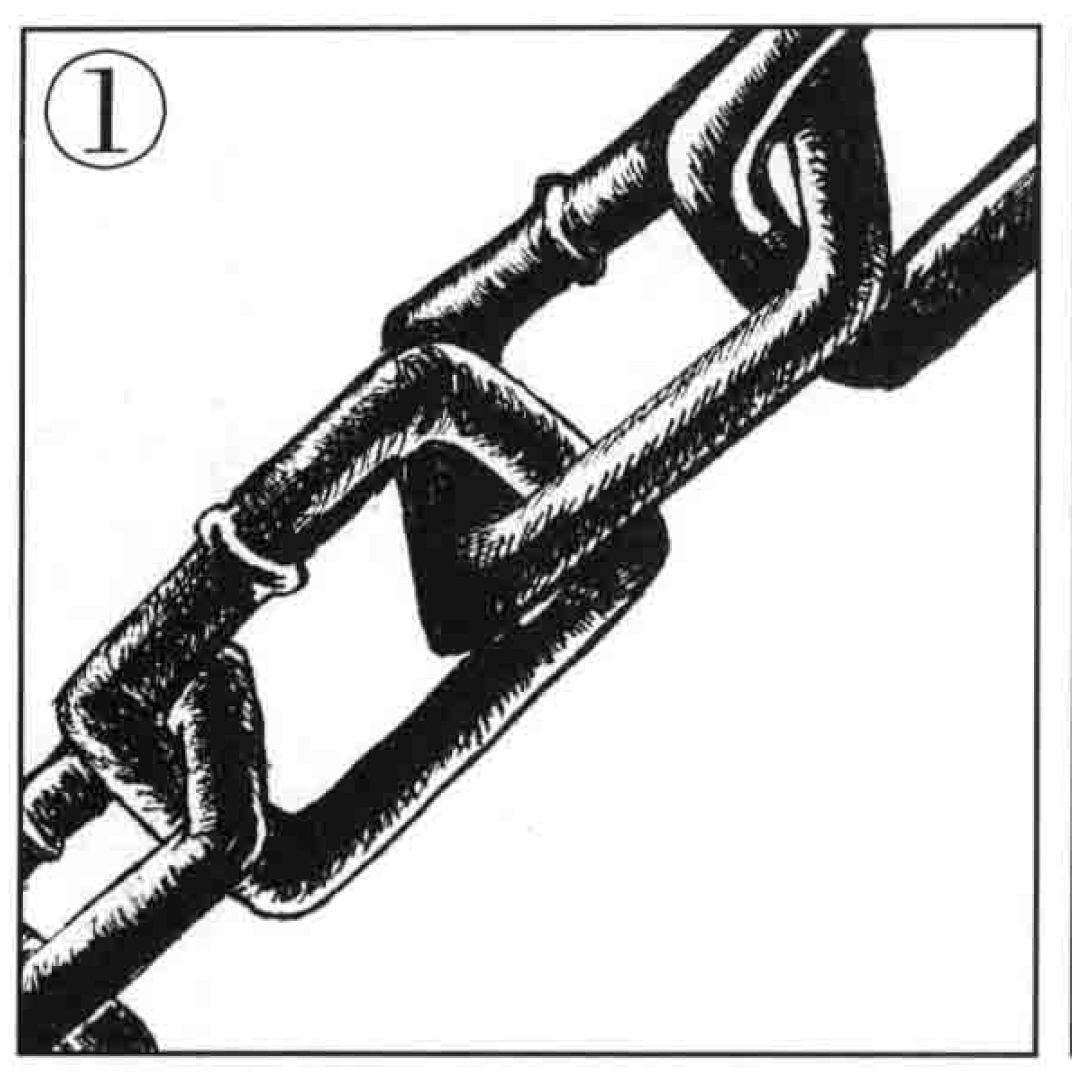


锁子甲

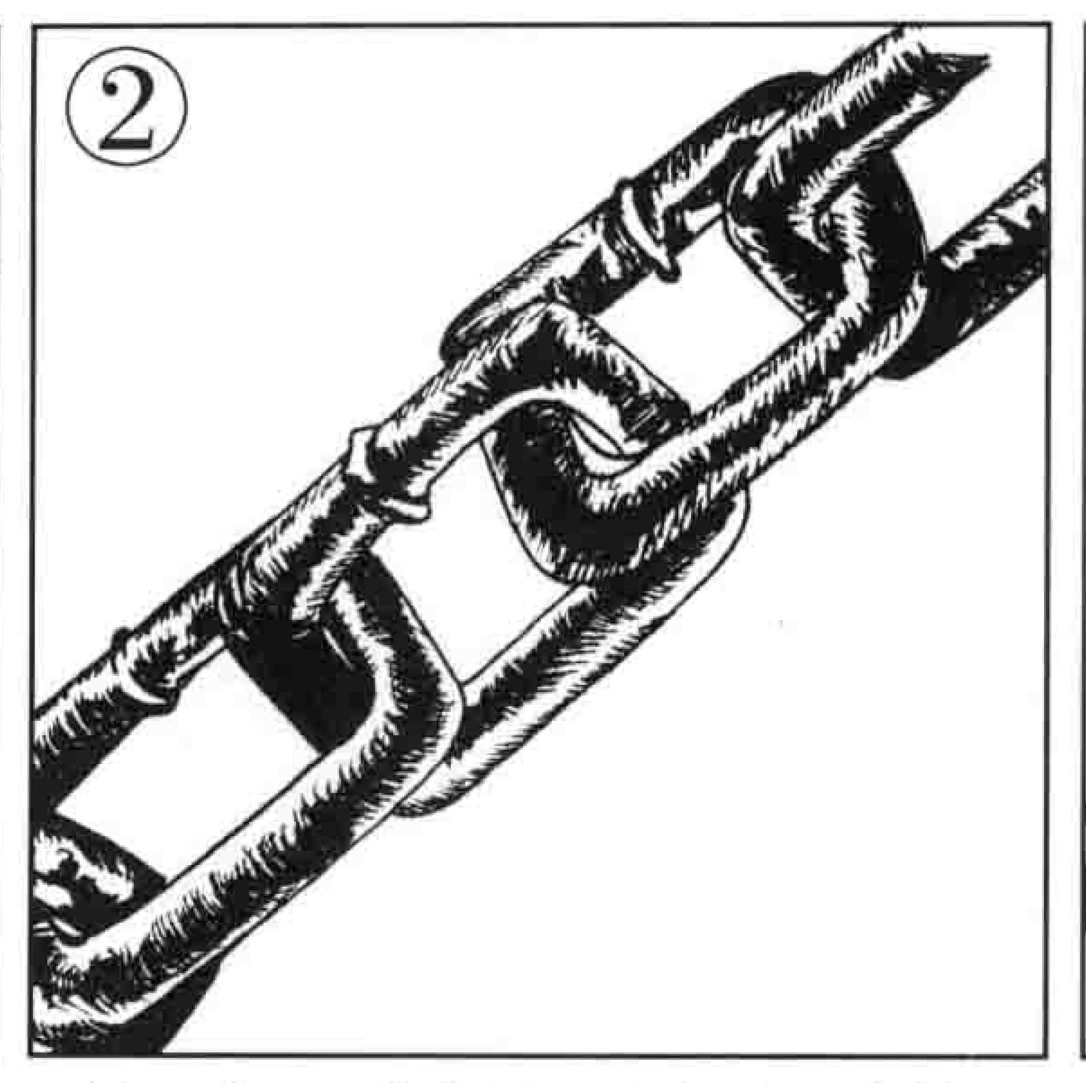
由于是直接穿在人身上，因此在加入线条笔触时，必须要注意展现出身体的曲线。关于线条的密度，在凸起的部分，线条与线条之间必须宽一点，至于平坦的地方则要缩小。



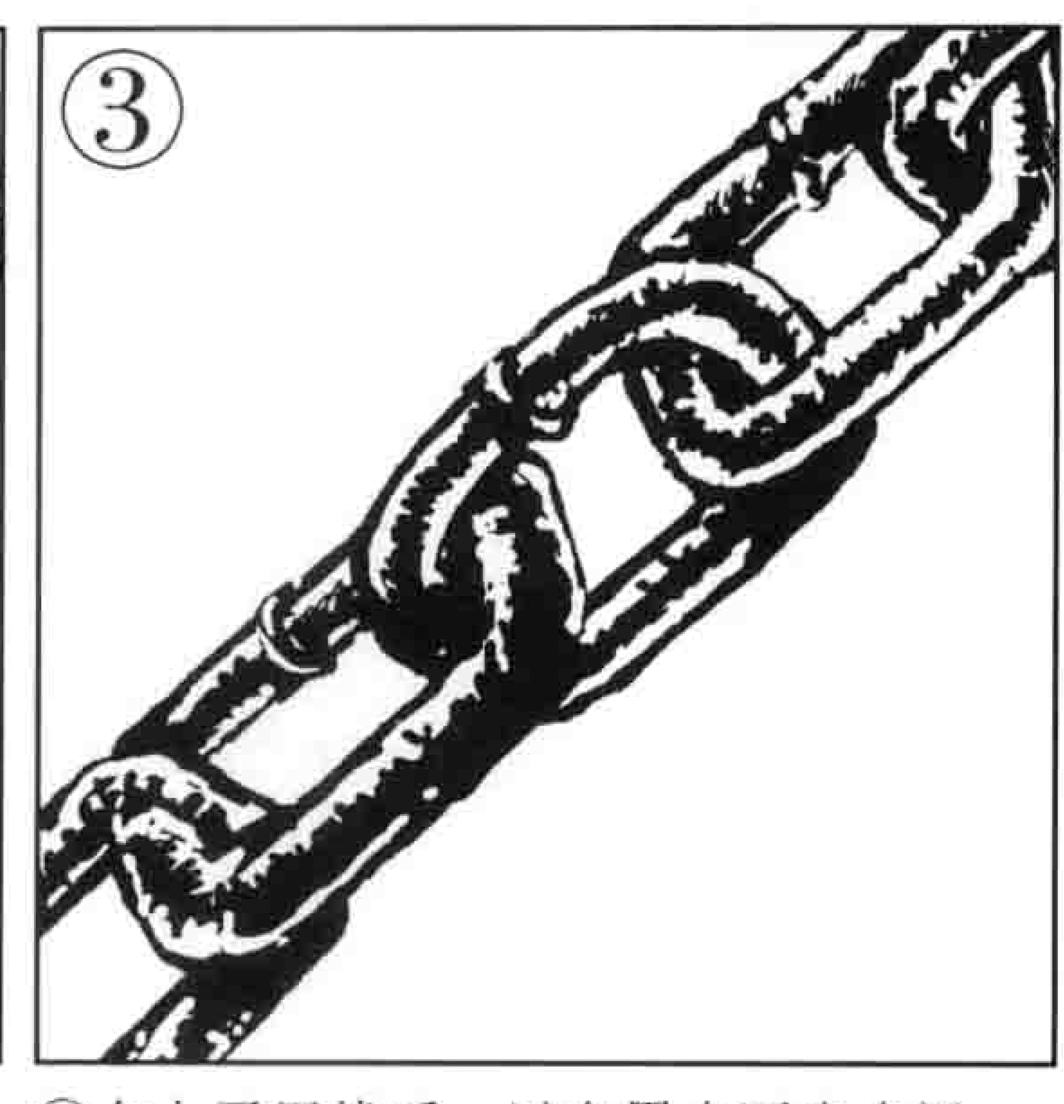
在环重叠的部位可加强黑白的反差，使其形状一一呈现，也可以刻意将之涂黑。总之，该注意的地方便是在描绘的同时需要留心照射在每个环上的光以及整体的光。



①是用能够画细线的笔来画出线条笔触。不加入反射光，使锁链整体呈现没有光泽的状态。



②是以能够画粗线的笔与自来水笔的线条笔触绘成。其线条笔触的地方看来像是伤痕，可以表现出锁链经年累月被使用的感觉。



③在上了黑线后，以白墨水画出光泽。在清楚观察光照到的部位以及影子后，大胆加上白墨水。

④细锁链只在影子的部位加上线条笔触。如果画得太过仔细，画面反而会变得杂乱，因此线条可以尽量简单。

在女性柔嫩的肌肤上加上坚硬的生锈的铁链，就可以衬托出二者的差异。

DVD 图像收录

描绘食物

宴会场景最能表现世界面貌

用餐的场景能够表现出故事的世界面貌。根据餐桌上的菜肴不同，可以看出这个地方是属于何种文化、用餐的人是有钱人亦或是穷人等，能从中表现出各种东西。

如果餐桌上有牛肉，就表示这个世界或许有牧场，所以自然也有牧童吧。同时，也可以从装满大豆汤的盘子是舶来品或是国内工匠做的器具，来表现出该世界的文化。

另外，在许多人齐聚一堂的宴会场景中，会描绘许多人物角色，这时最能够表现出每个人物角色之间的关系以及整个世界面貌。

想要创作奇幻世界等原创世界，可以试着挑战描绘宴会场景，以便向读者说明整个世界面貌。

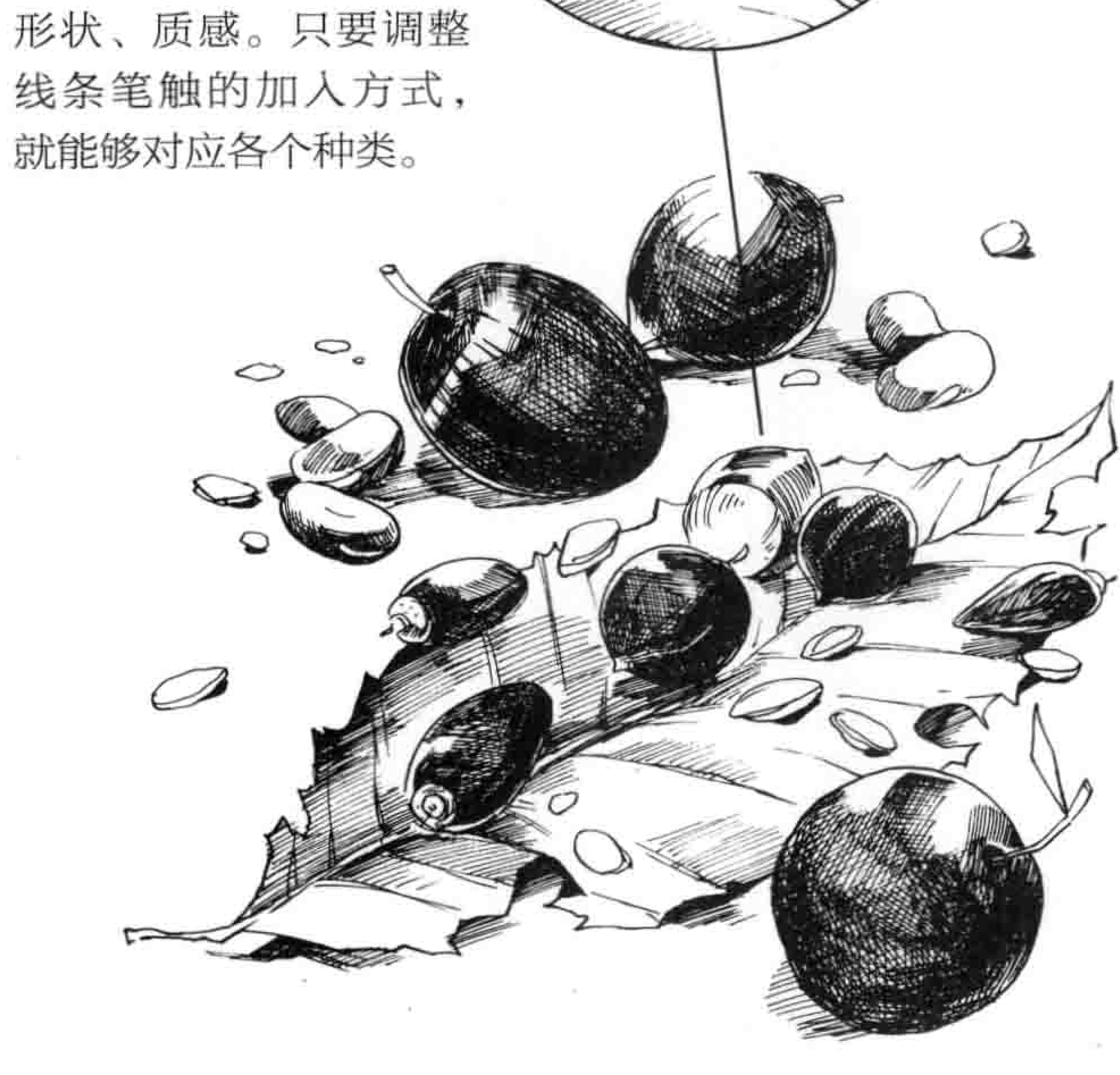


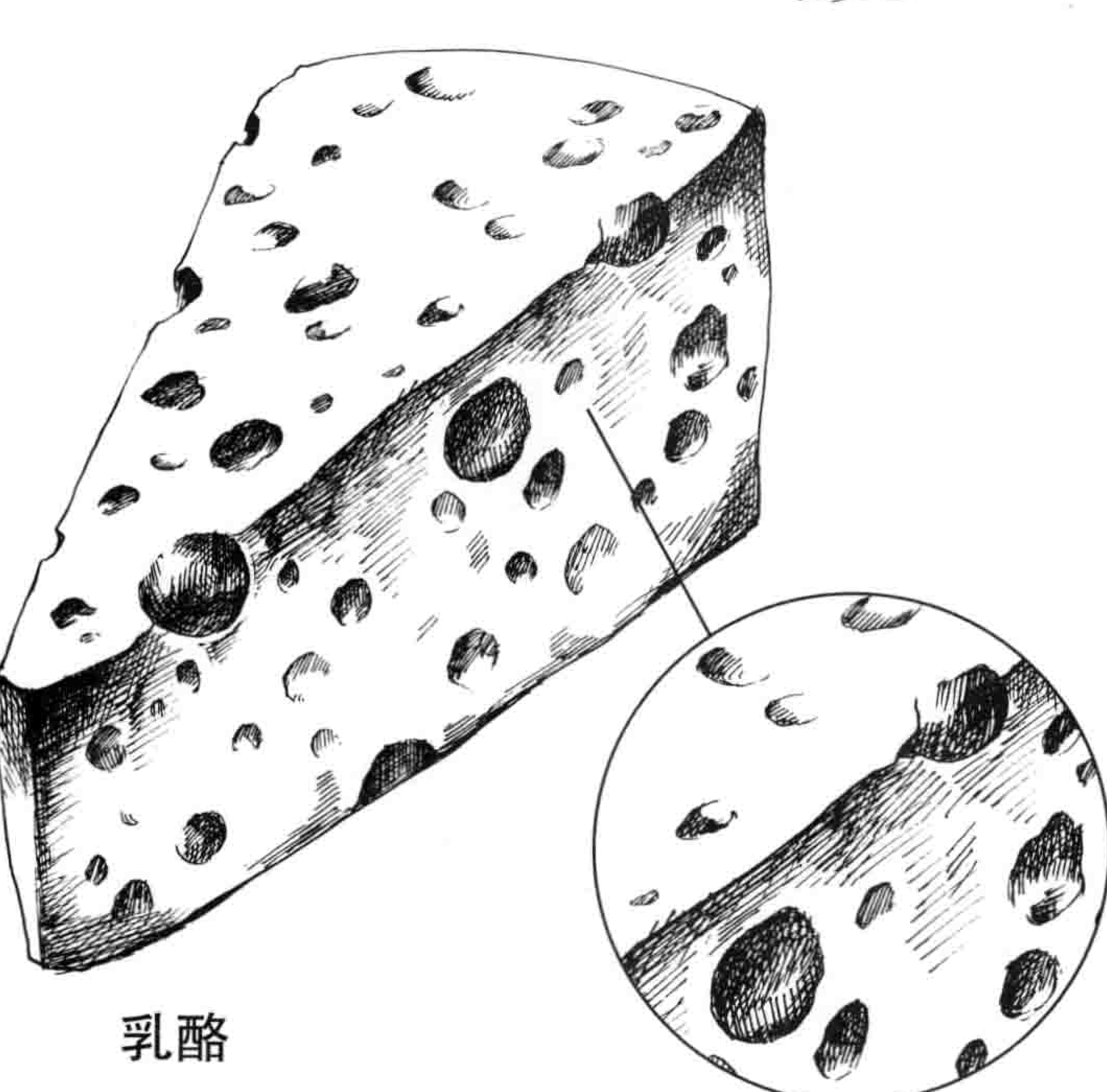


肉类与香肠

由于肉类与香肠的分量（重量感）十足，所以要把阴影放在中心线上。

果实也有各种颜色、形状、质感。只要调整线条笔触的加入方式，就能够对应各个种类。





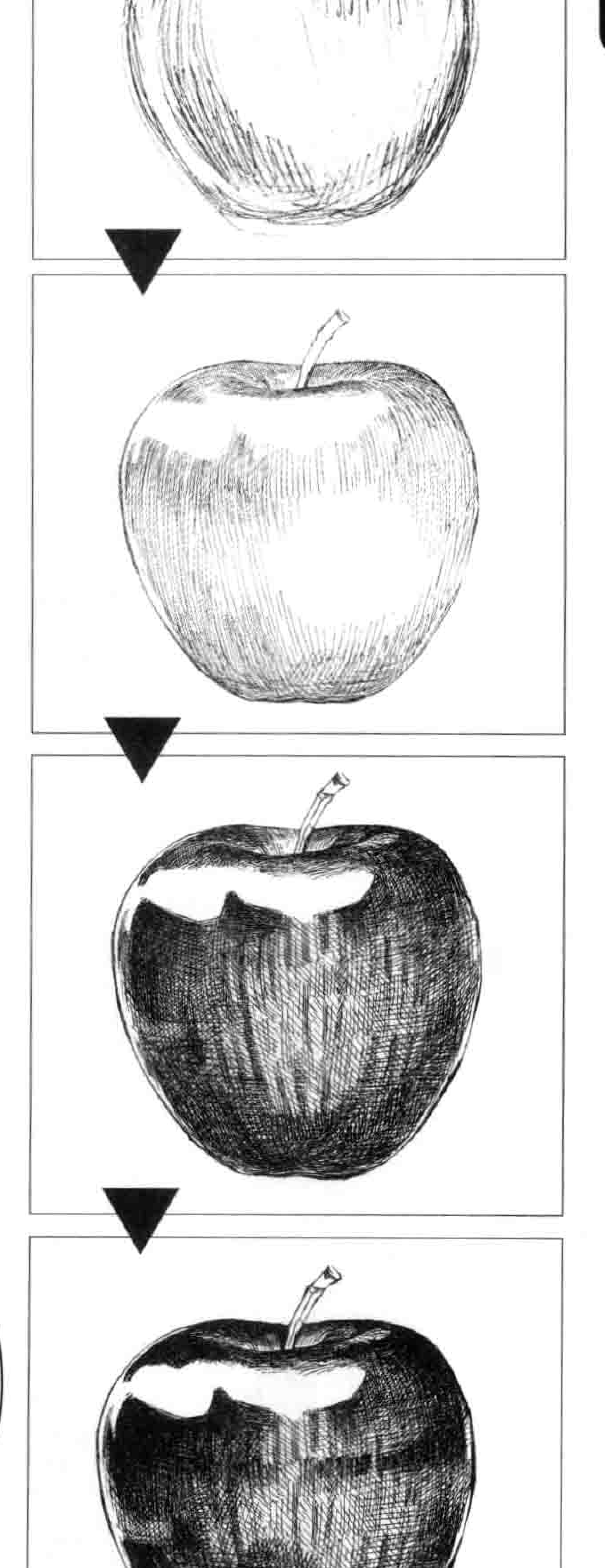
乳酪

乳酪要用短线条表现，一边观察光源方向，一边描绘其独特的洞。

蔬菜与水果

当绘制圆形的果实或蔬菜等，要表现出其饱满及坚硬的感觉，可以将长线条交错来加以描绘。

描绘步骤



葡萄

巨峰等黑皮葡萄，要注重逆光部分。由于葡萄果实重叠的地方多，因此要加入逆光效果来表现果实的前后位置。

从缝隙间可以窥见后方的果实。如果只画形状然后涂黑，画面看起来就不会显得混乱。

想要表现立体感，不能只是涂黑，还要加上线条笔触。如果只有光点及涂黑部分，就会显得光泽过强，看来会像是金属制的小球。

描绘叶子时，如果能表现出叶脉的方向，看起来就会更像叶子。但若将叶脉全部画出来的话，就会显得杂乱，因此要在影子的部分加上线条笔触。

芜菁

芜菁与苹果和葡萄比起来，表面的光泽较少。

为了表现外表平滑柔和的感觉，除了使用较短的线条笔触，还不要加入太多光点与涂黑的部分。

装在木碗里的汤

从热腾腾的汤中冒出的热气，由于不像烟雾或沙尘那样具有重量，因此影子不用加线条笔触，只要用较细的线条来抓住其形状就可以了。



木纹与木头的质感要以短线条笔触来表现。

如果是光滑、上了漆的碗，就要加上更多光点与涂黑，表现出其光泽感。

面包

面包需要一定程度的坚硬与蓬松感，因此要用短线条的曲线来表现。

海鲜的光泽

描绘海鲜时用短线条比长线条好，如果能再多强调被光源照射到的部分就更棒了。

◀小建议

当线条与线条重叠，其底下白色部分呈现若隐若现时，人们就会觉得有光的感觉。

在描绘鱼的皮肤时，如果像下例一样加入线条笔触，就会让人注意到线条与线条交会处的边缘部分，并感受到鳞片的亮光与锐利感。



贝类

在贝类的表现上，比起纵向笔触，要更重视横向（描绘曲线）的笔触。

鱼类

许多鱼类的腹部与背部颜色并不相同，因此可以分为上下两部分来画。想要表现鳞片的光泽，其中一个方法便是让线条交错，然后强调照到光的部分。

乌贼

由于乌贼身形柔软，因此要抑制光泽并加入和缓的线条笔触。

DVD 图像收录

龙虾

龙虾需要给人坚硬的质感，所以要用阴影与亮点来表现其硬度。

DVD 图像收录

章鱼

章鱼拥有柔软的质感，因此阴影部分要使用 S 形的短线条交错描绘。

DVD 图像收录

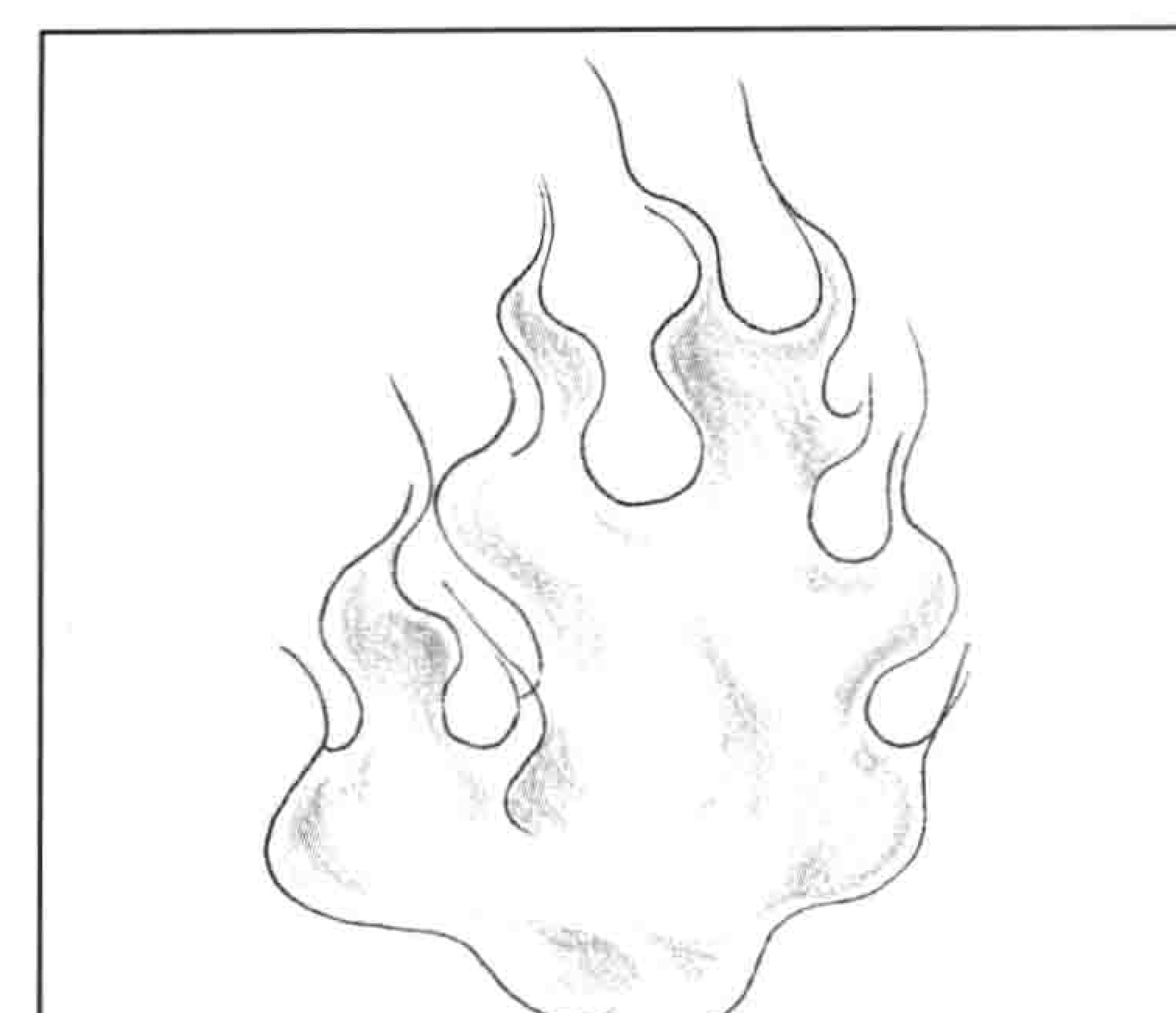
描绘自然物

火的画法

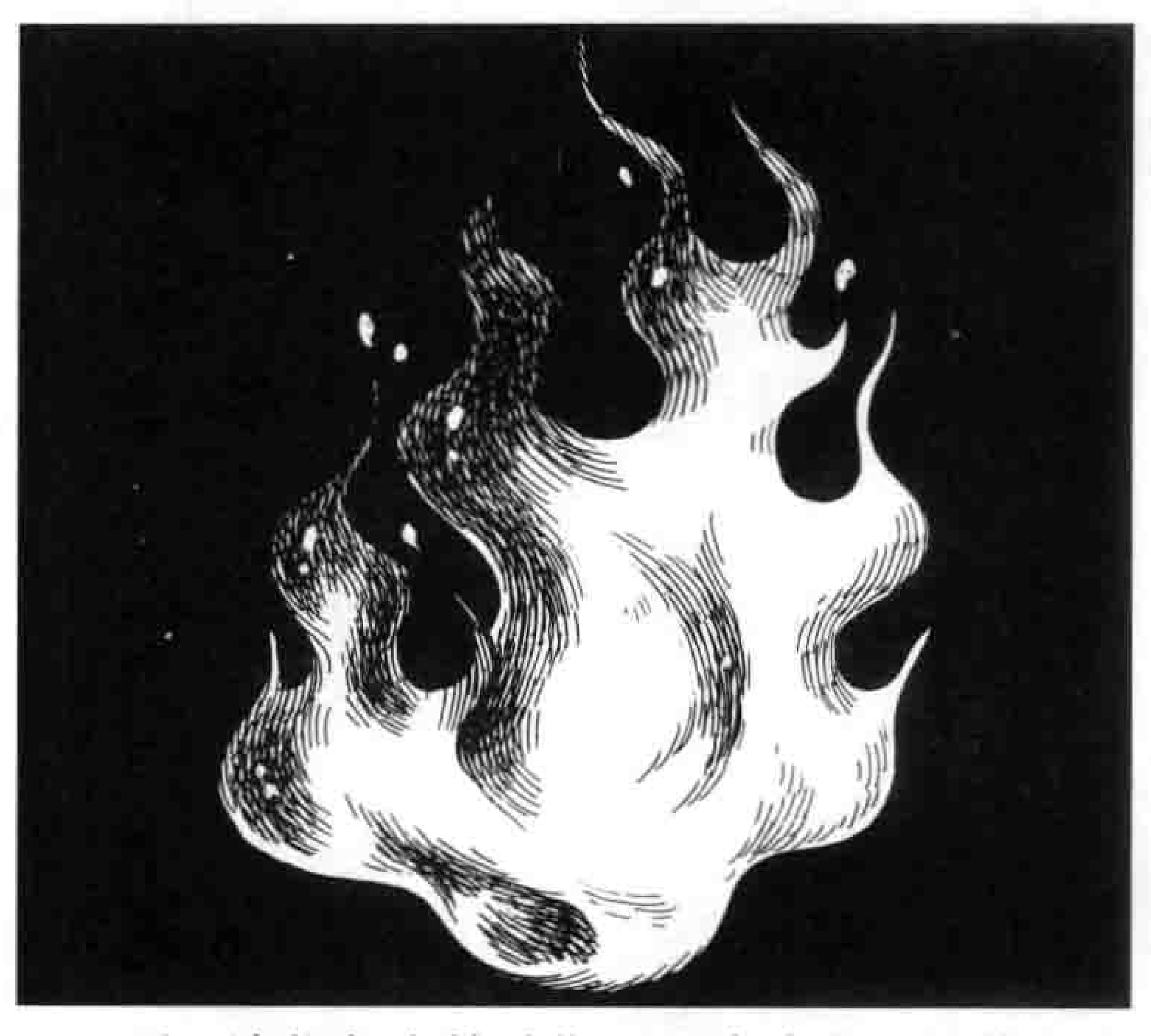
火没有明确的形状与质感，因此要以光的强弱来掌握其形态。运用较深的阴影来衬托出火的亮度。

描绘步骤

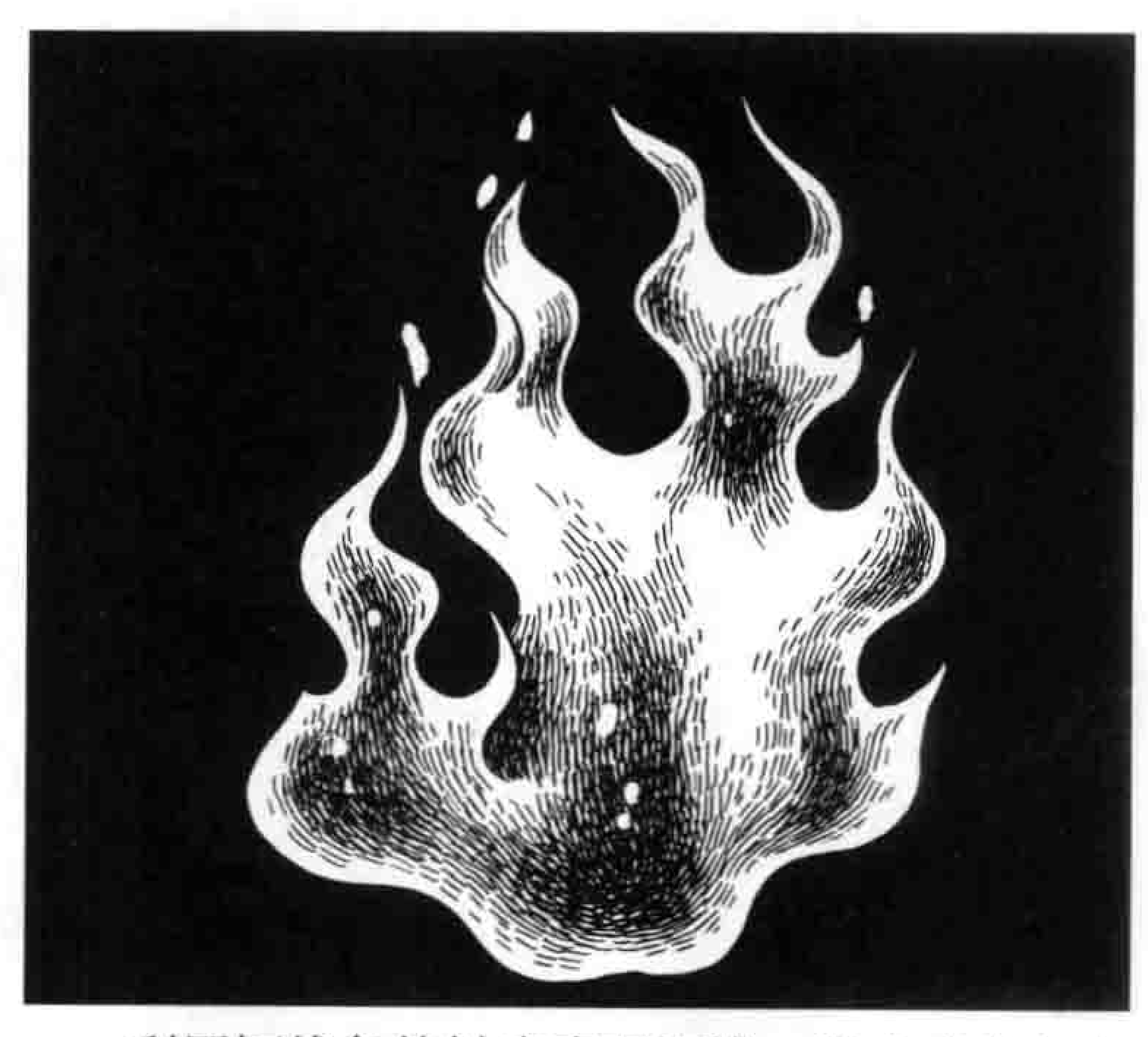




在草稿阶段使用蓝铅笔上色，可以很容易掌握火的明暗变化（之所以用蓝色，是因为在黑白的漫画原稿中，蓝色不会被印出来）。



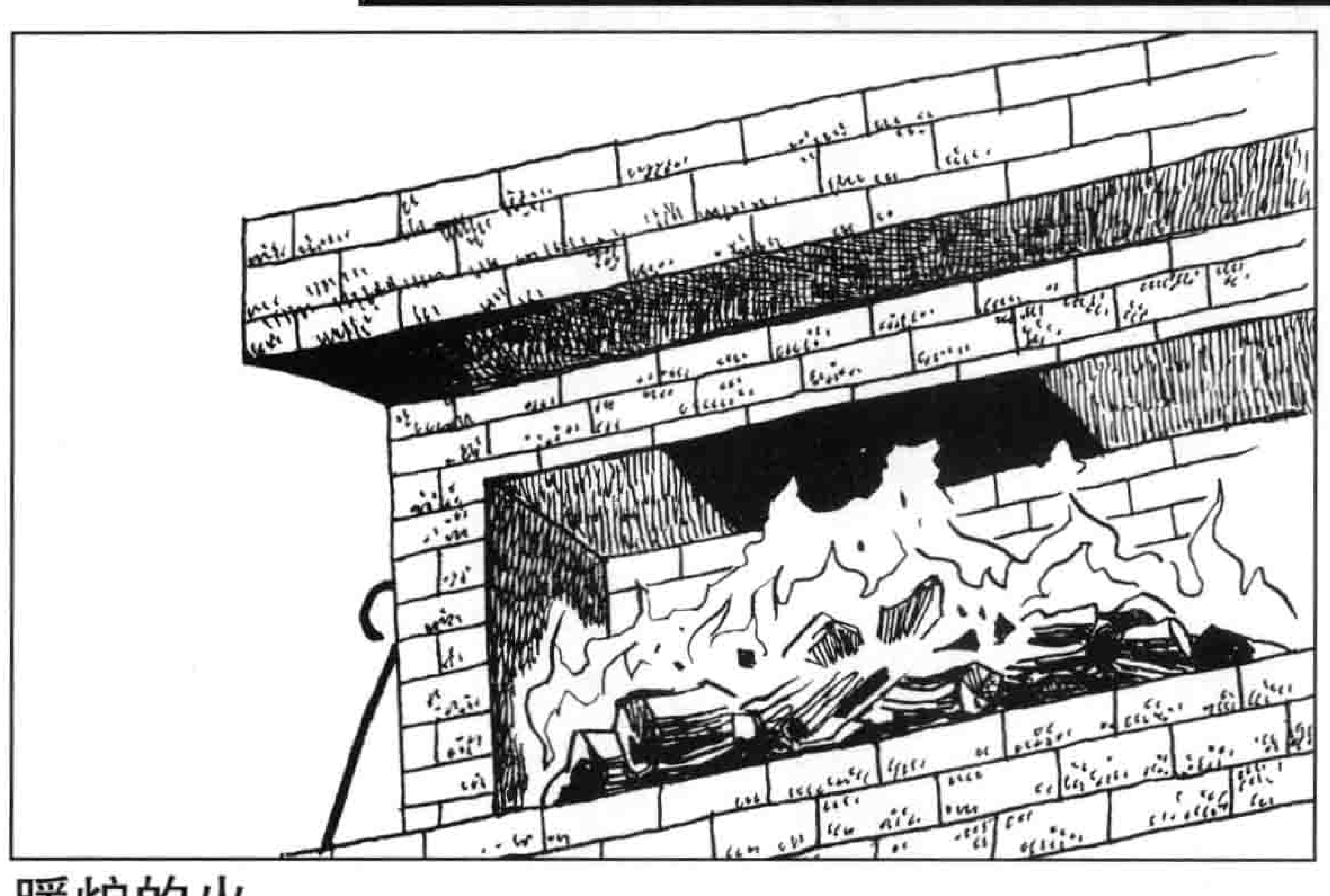
要一边想象火的动作，一边决定下笔的方向并描绘上网状线条。



利用短线条笔触来表现深浅，就会产生与上一张图不同的感觉。最后再以白墨水加上火花修饰整张图。

森林大火





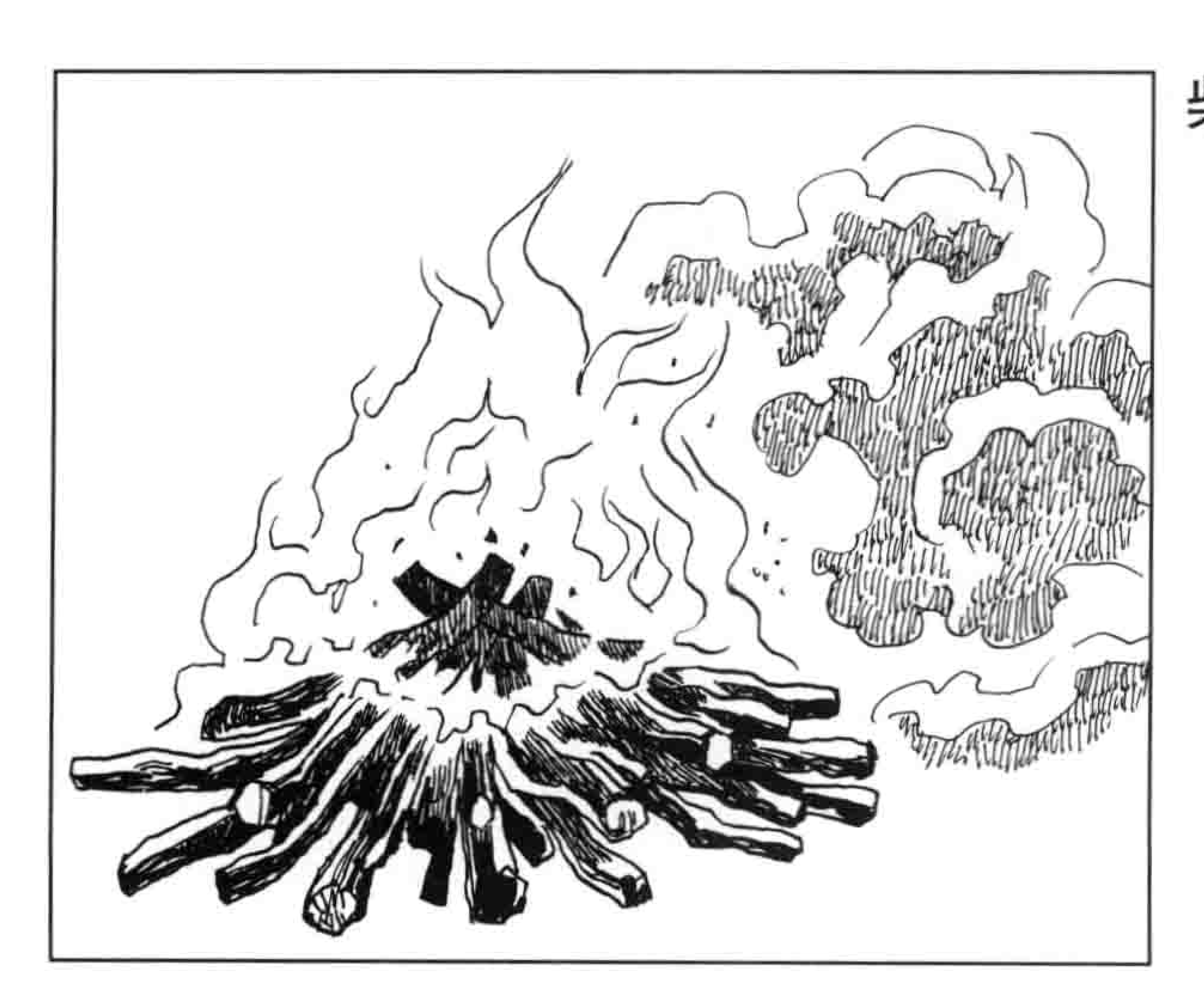
暖炉的火

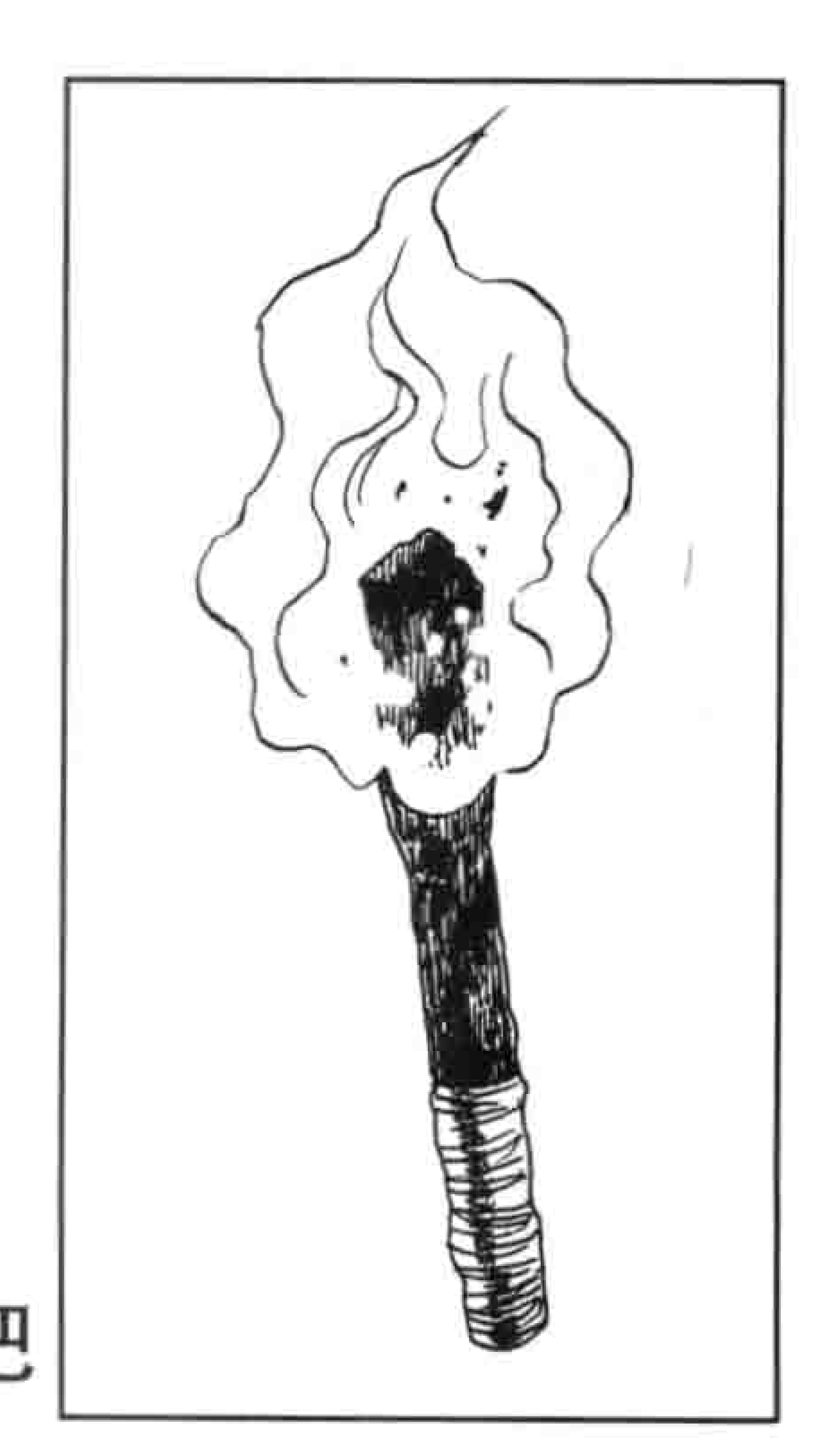
各种火

表现森林大火那种猛烈的火时，让火与正在燃烧的树木间的反差尽量明显，就会给人火烧得很大的印象。

在画暖炉、柴火、火把那样和缓的火时，不要把阴影部分整个涂黑，要利用线条笔触来慢慢调整其深浅。

柴火





火把

火焰的画法

在神话或奇幻故事的世界中，经常出现可随心所欲操纵火焰的怪物或人物角色。强烈的火焰要以较长的线条笔触来描绘，以增加其气势。

气势磅礴朝天冲去的火焰，线条笔触要顺着同一个方向加进去。

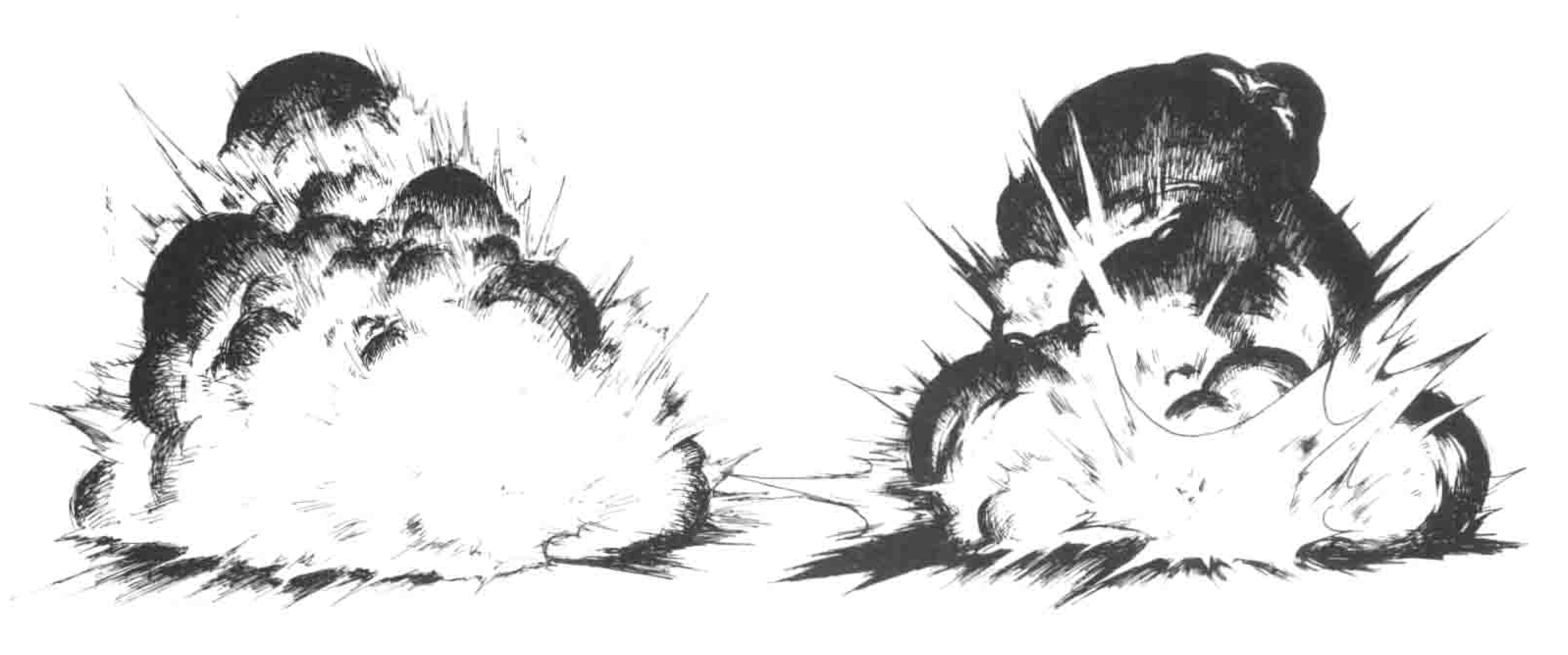
颜色深的地方要用网状线条来描绘，不过最好保持朝着同一个方向加入笔触，才不会减缓火焰的气势。

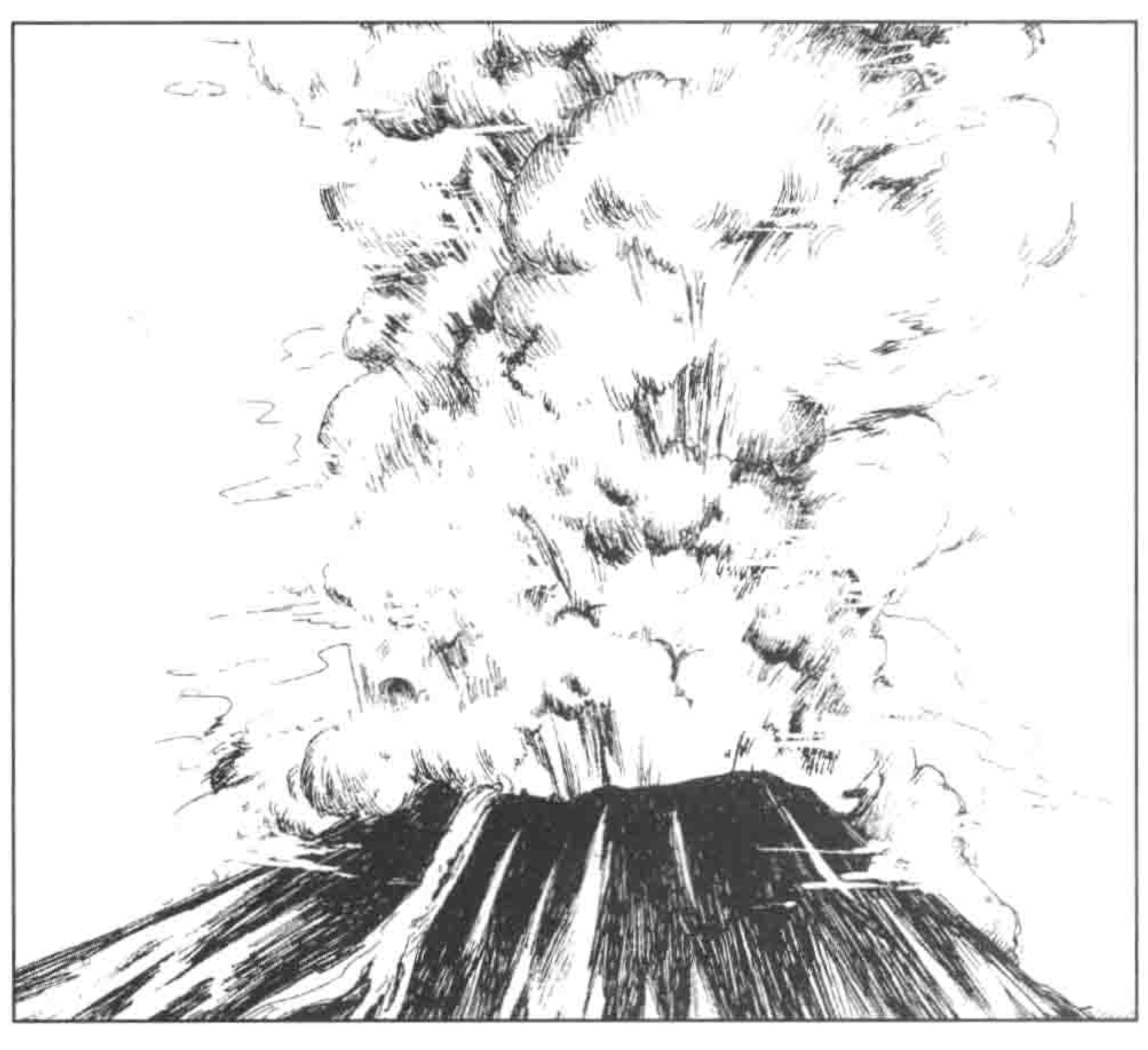
由于火焰起火点的光特别亮，所以上线条后使用白墨水来强调，也是一个好方法。

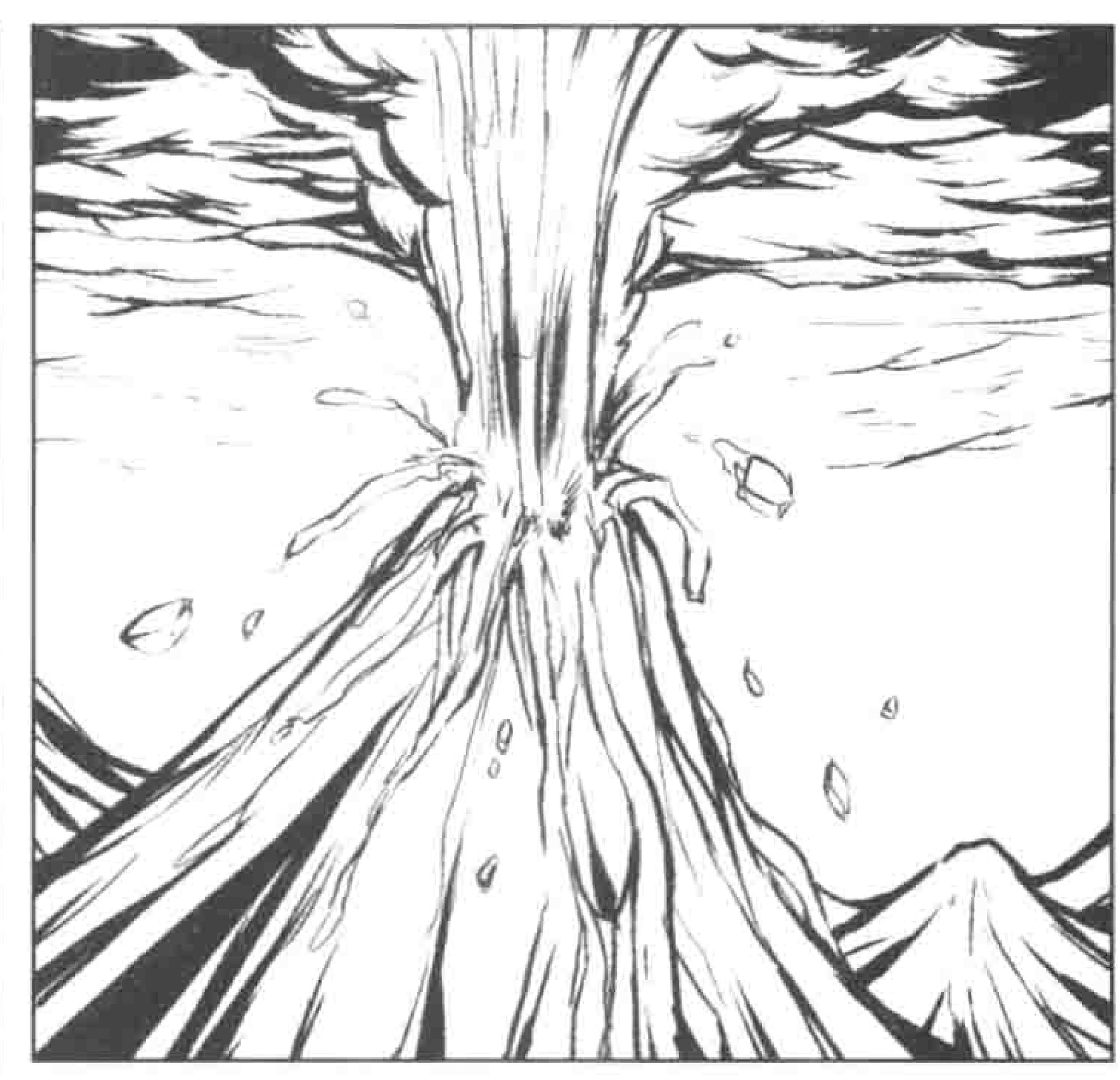
即使是黑色的衣服，也有许多部分会因为光线而变成白色。相反的，阴影的部分则要确实涂黑以强调光线很强。



各种爆炸





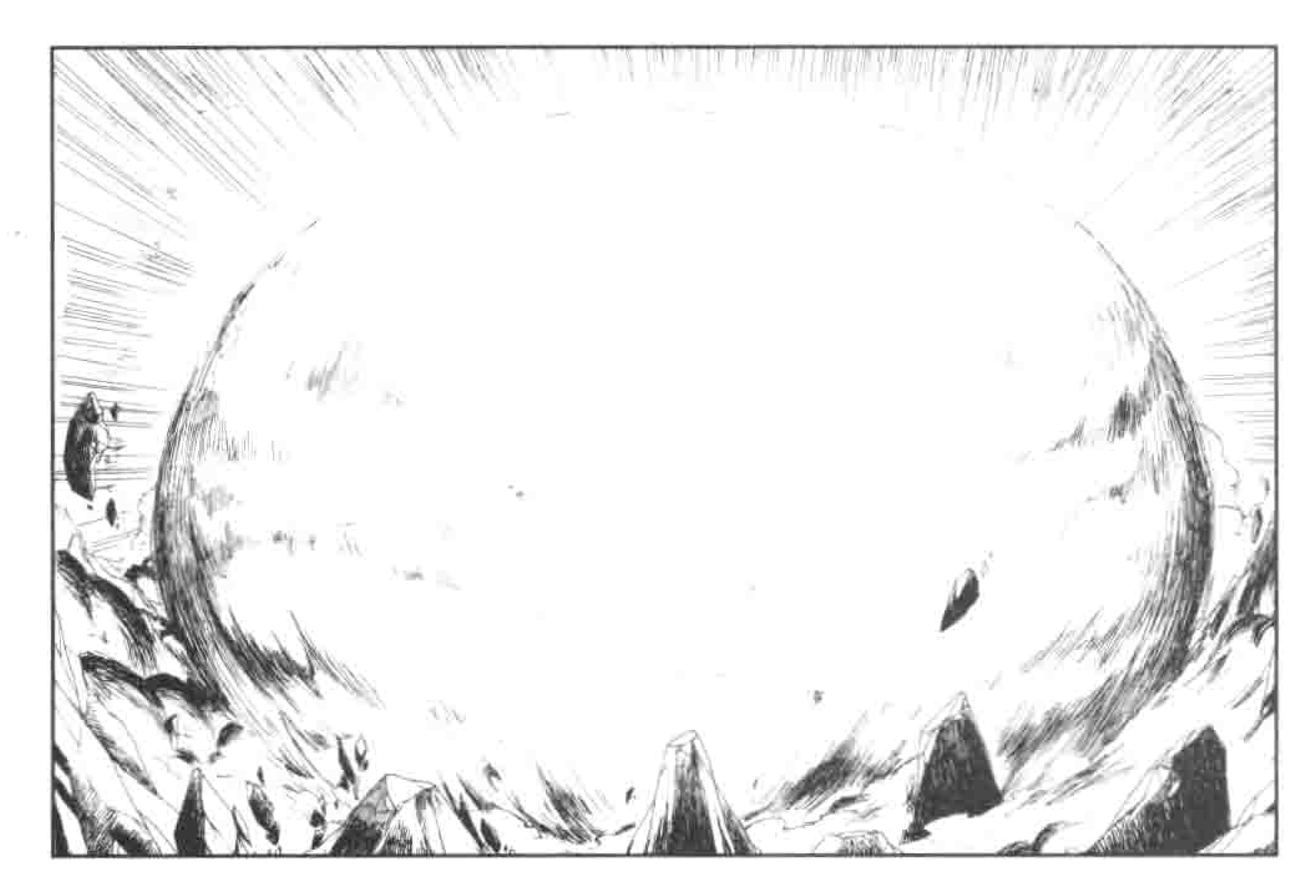


爆炸、火山爆发

画爆炸场面时要把光源移到下方，并将影子往上移。就像在描绘木头与云的时候那样，在草图阶段要画不规则组成的圆形，上方阴影的部分则要加入较深的线条笔触与涂黑。同时，为了让下方的光源更清楚，别忘了描绘阴影。

除了这些，如果同时再加上因为爆炸而从中心猛烈飞散的碎片，就会更有震撼力。

添加碎片时，要用白墨水描绘成有如可以劈开影子般的猛烈样子，同时也要将相同气势的线条笔触，朝中心方向不规则加入。



大规模爆炸

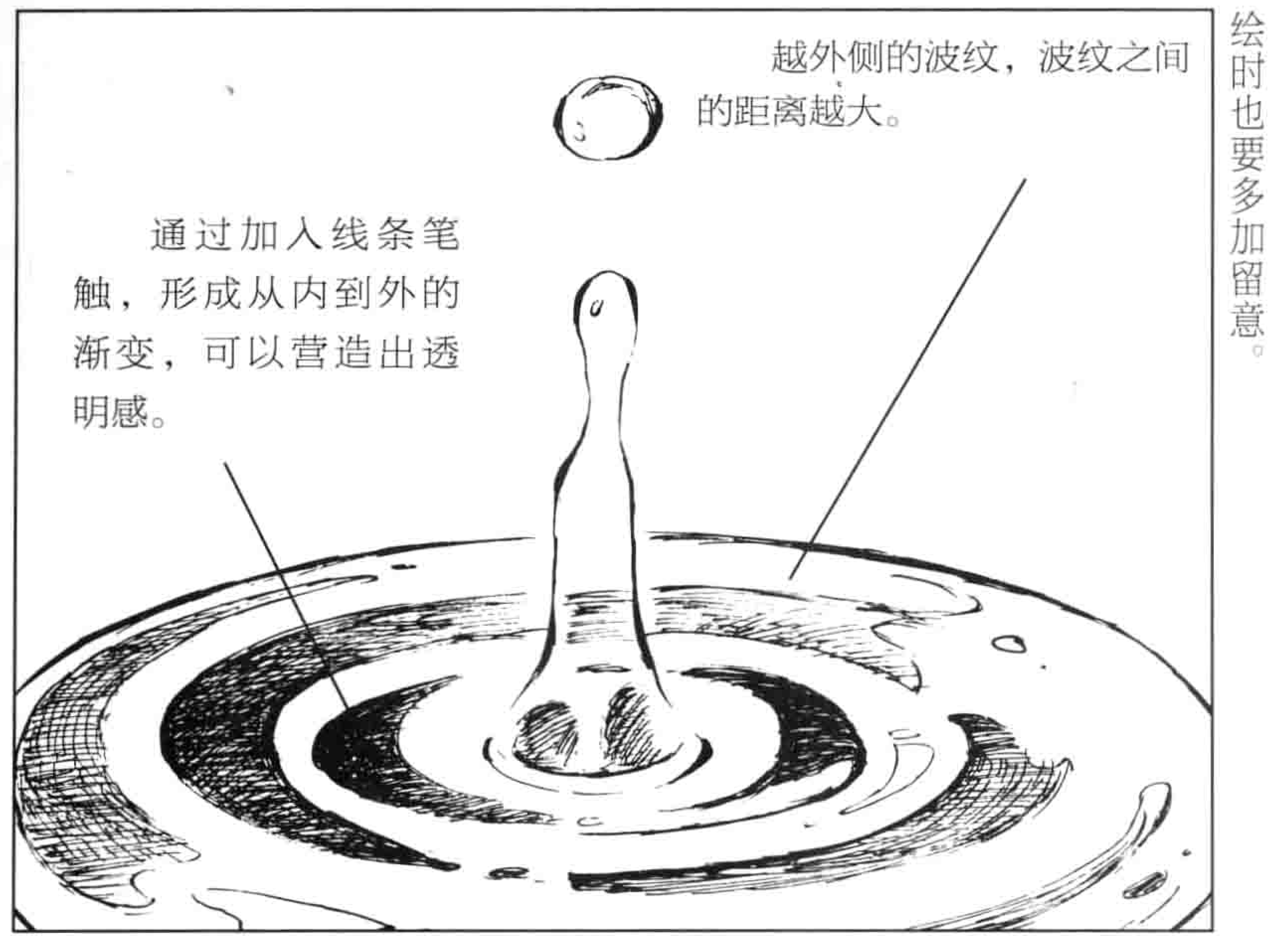
极端强烈的光线与上述的爆炸不同，由于朝上方散开的力量很大，所以光本身不需要加入什么影子，但如果周围有障碍物存在，就要用涂黑等方法来加入较深的影子，并把明暗对比明确地表现出来。

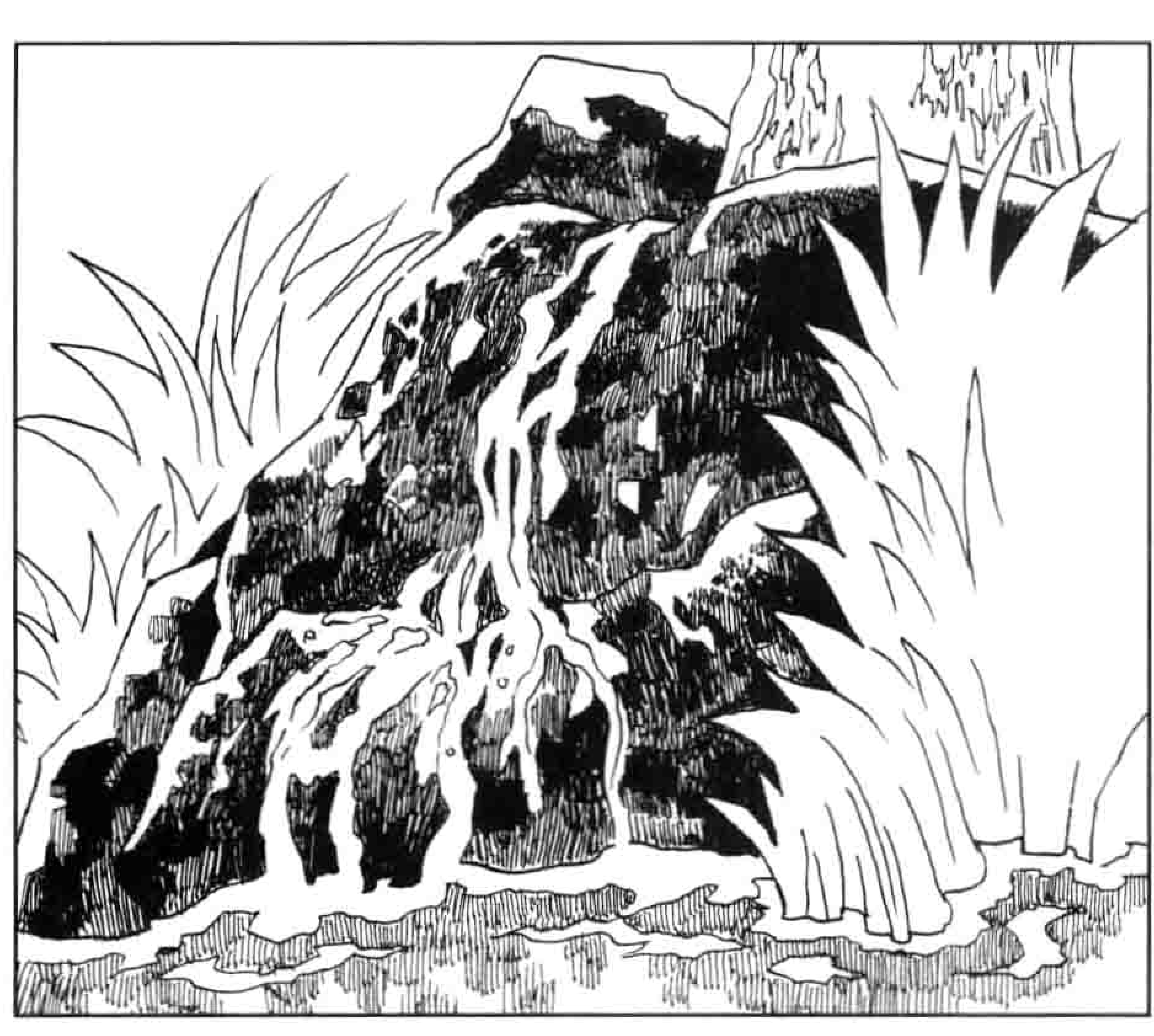
此外，集中线也可以表现出震撼力。只要使用白墨水顺势朝中心方向不规则加入就可以。

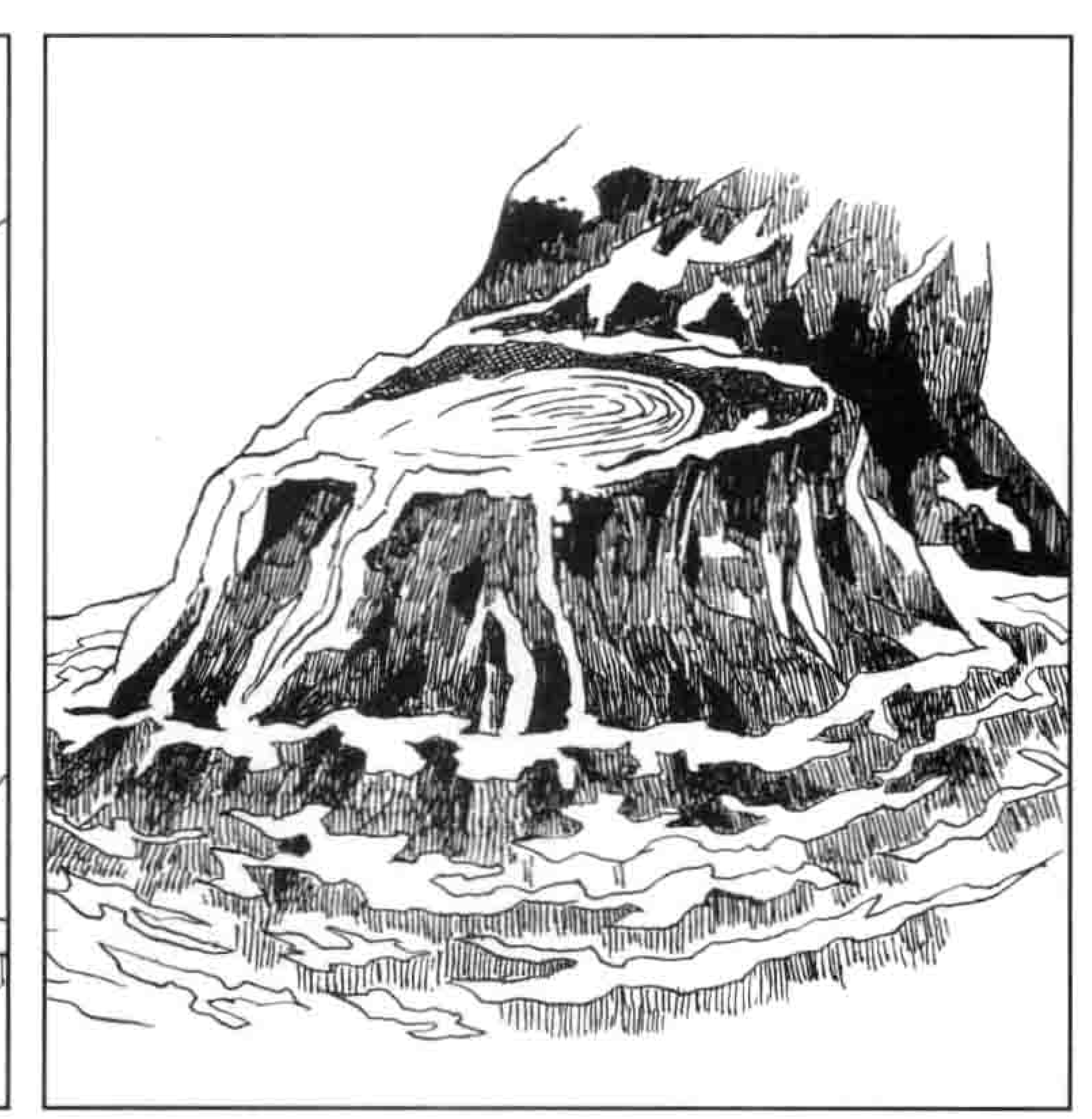
水的画法

由于水不存在边角，因此基本上以圆形或球体等圆滑的曲线来描绘。

流动的水要以S形线条来画，以表现河川幅度与水流。途中如果有岩石，则水流也要顺着该岩石产生变化，这些因为外在环境而变化的水流，在描绘时也要多加留意。







河川的水

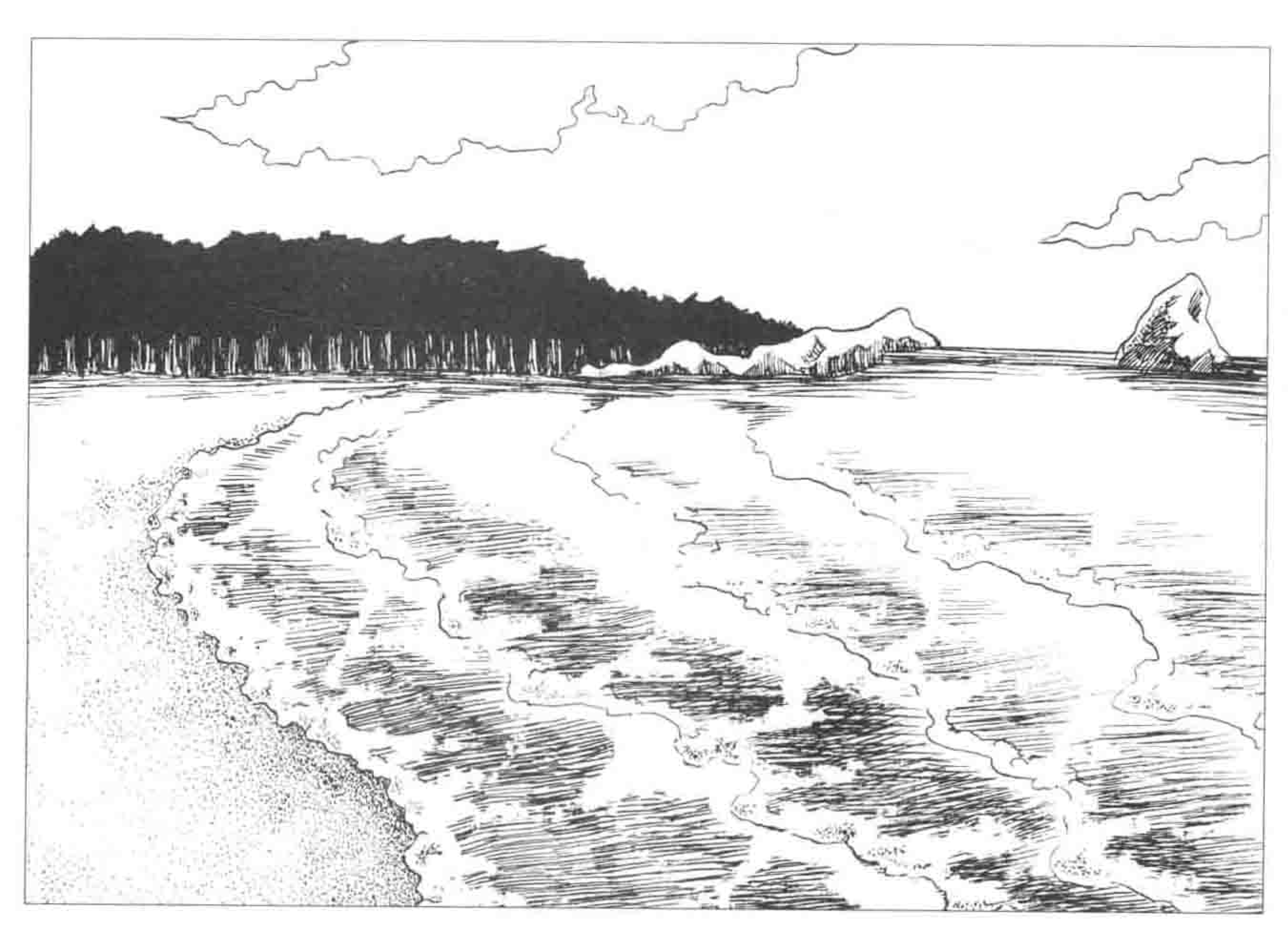
基本上，流动的水是以S形曲线构成，但如果朝着单一方向交会重叠直线，就可以表现出水流的速度。



海水、波浪、海中

海跟水的描绘方式不同，整体要用到较深的颜色（海水蓝）。因此，在波浪与波浪交会的部分要加入亮点，然后强调涂黑与线条笔触所画出来的浓重颜色。

关于波浪与波浪交会部分构图，要利用空气远近法。在前面使用粗而深的线条，越往后面则使用越细的线条以强调其明亮度，这么一来便可表现出整体的空间感。



海岸、浪打在岸上

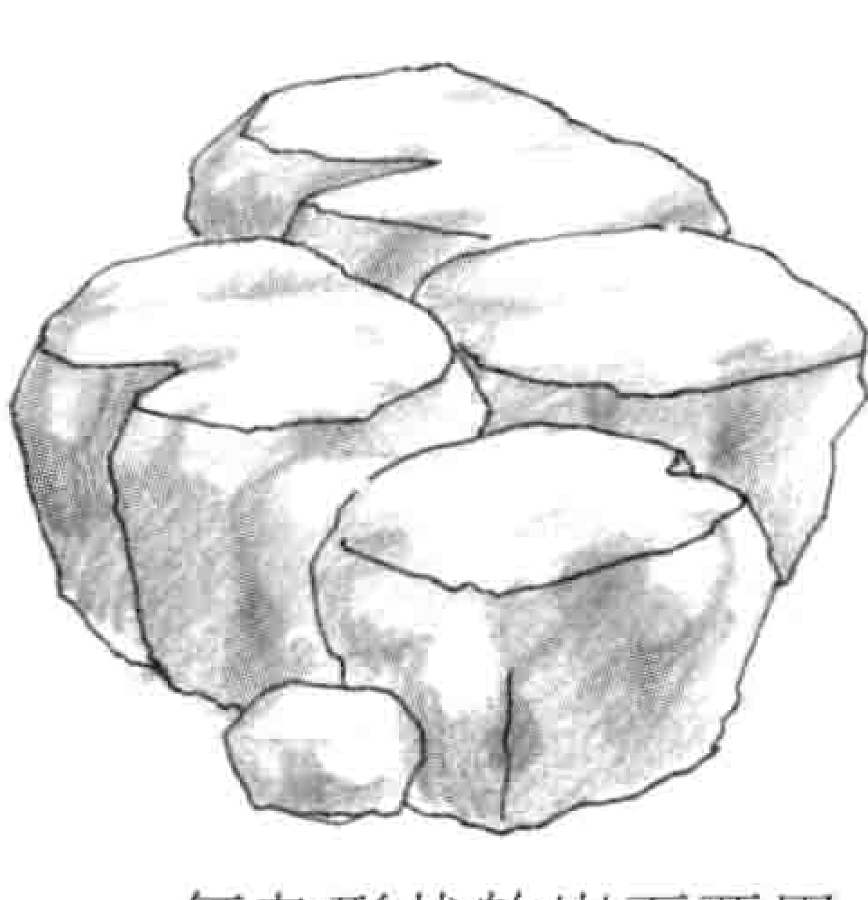
表现波浪打在岸上产生的细小水泡或者是海岸上的沙滩时，都可以使用上面提到的远近法及虚线的线条笔触，把前方画得较细密，让后方的线条慢慢消失。

石头、岩石的画法

首先，用单纯的立方体将大小石头安排好位置，然后在立方体交接的部分，亦或是凹陷的部分，使用线条笔触或是涂黑来加上阴影。

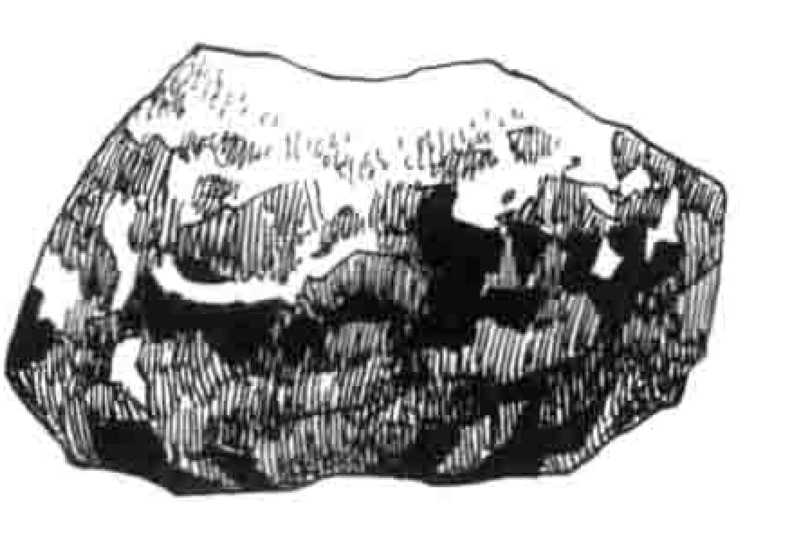
接下来，针对岩石粗糙、凹凸表面及脏污部分，使用较粗的线条笔触表现。

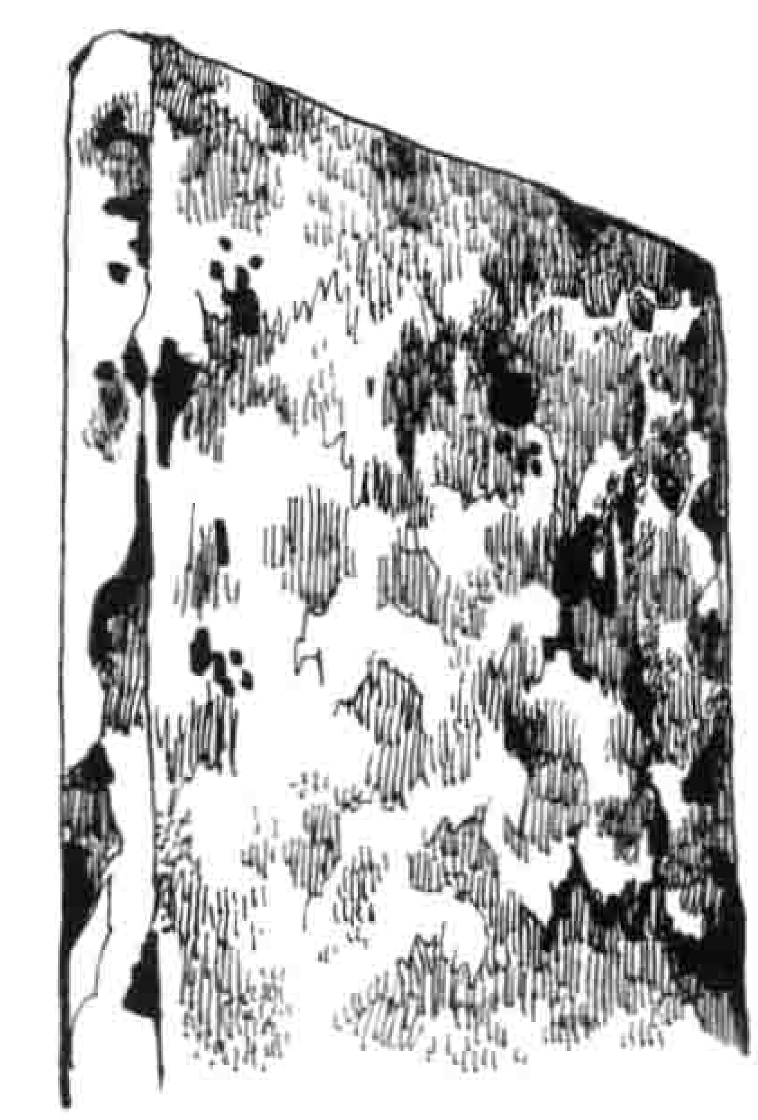
描绘步骤

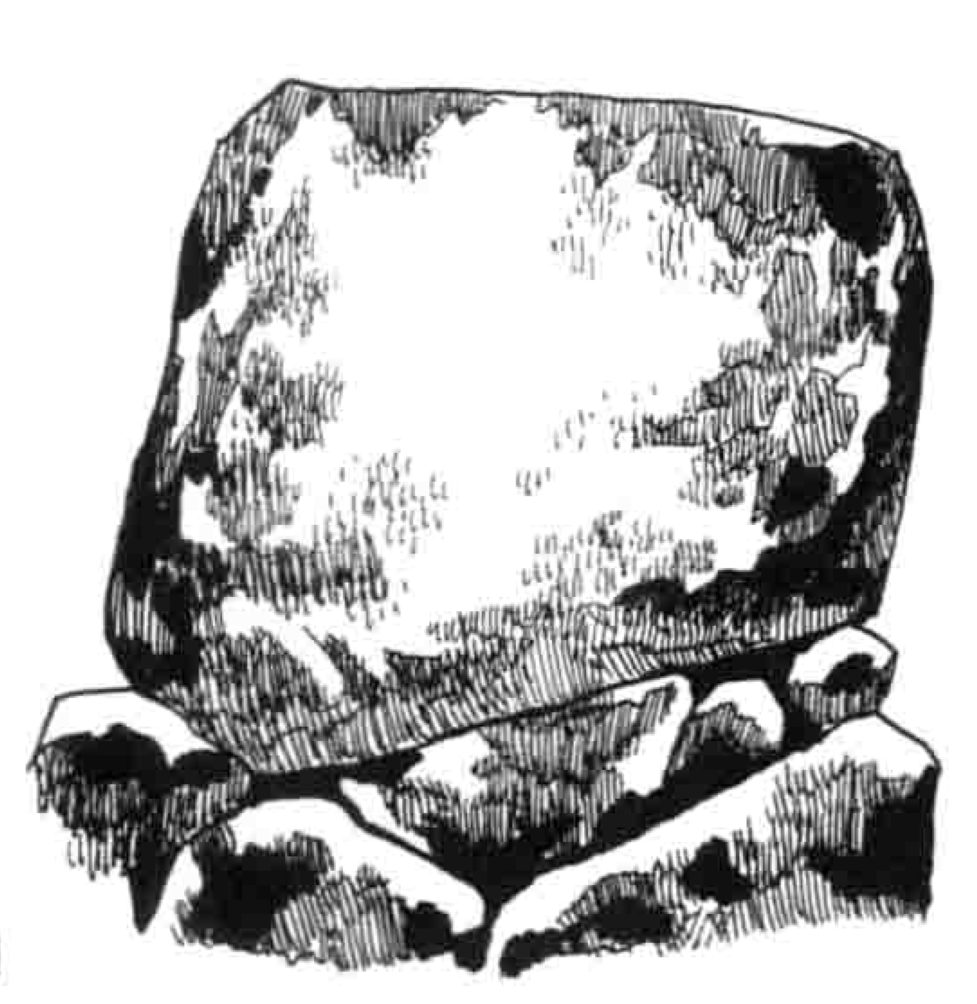


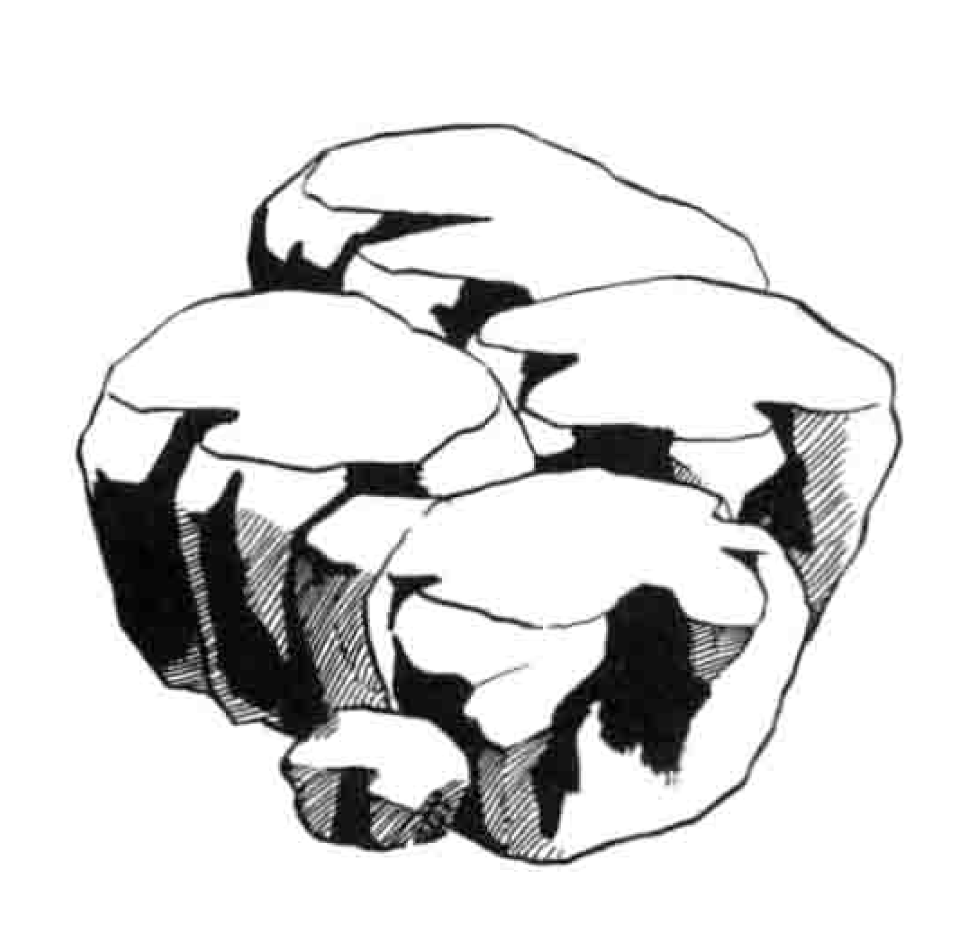
复杂形状的岩石要用蓝铅笔涂色以掌握整体感觉。









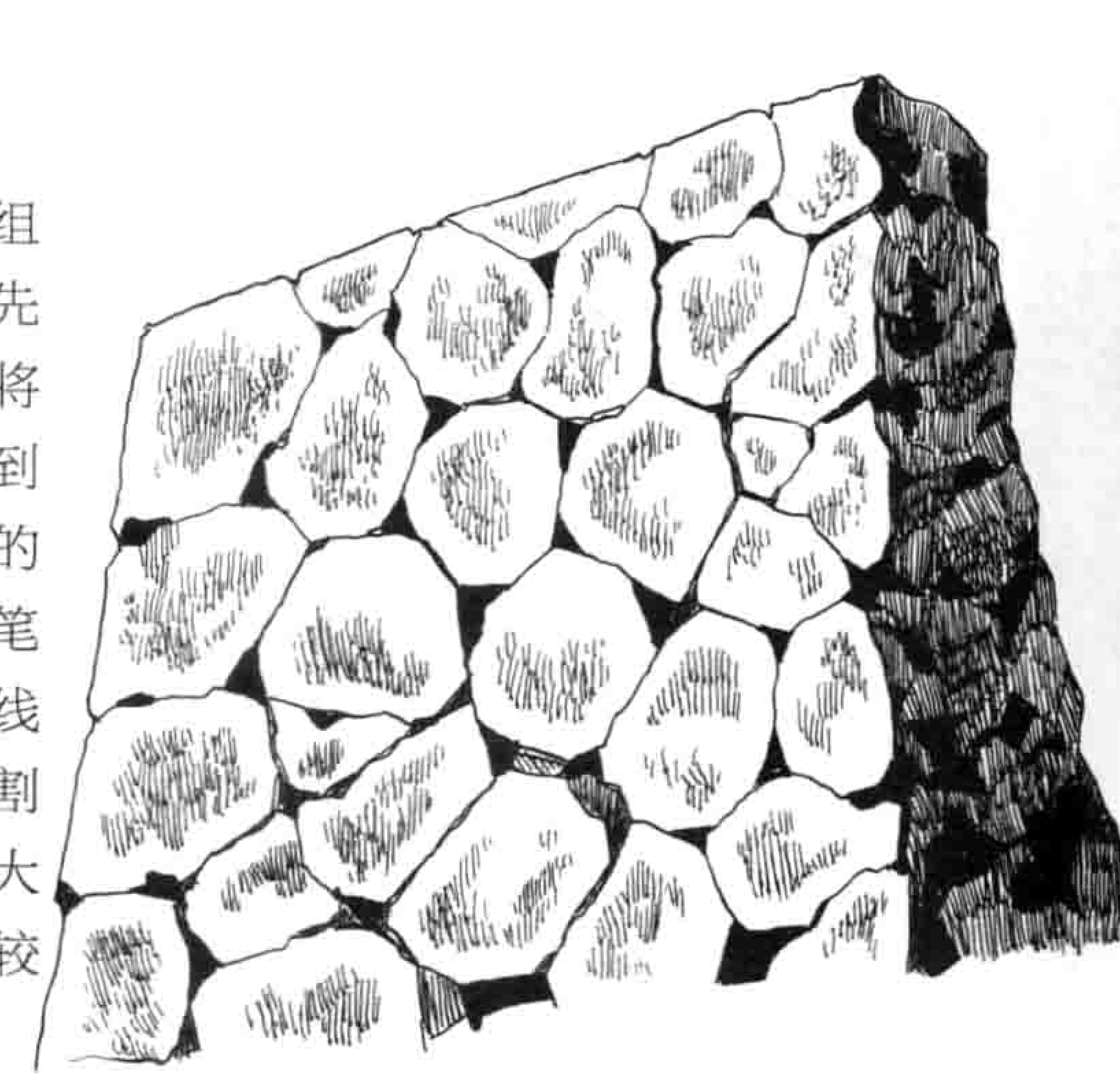






石墙

想要描绘由石头排列组合而成的石墙，一开始要先画一个大的立方体，然后将其表面切成不规则的五角到七角形，之后再于其表面的中心部分加入影子的线条笔触，缝隙部分则以涂黑、线条笔触呈现。重点在于分割时，如果不小心画出了太大的缝隙，就要在其中添加较小块的石头来填补缝隙。



土、泥的画法

基本上，土要以细长直线的线条笔触描绘出来。在加入线条笔触的同时要留心凹凸部分的影子。

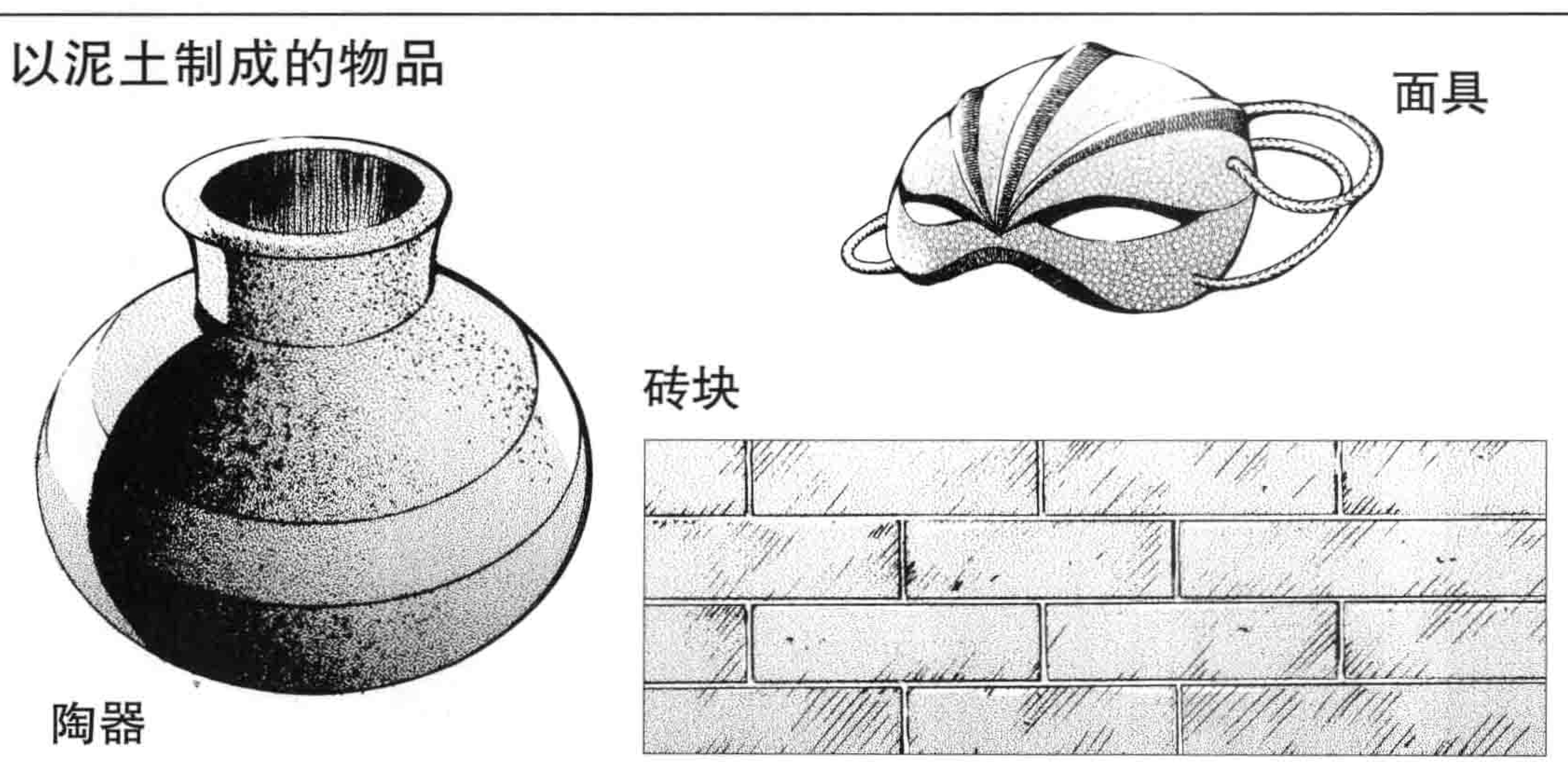
泥则要在堆积凸起部分的边缘轮廓加上白光，然后再表现出滑溜、泥泞的质感。

豪迈交会的虚线表现出松散的质感及粗糙的明亮对比。



泥沼会使光线反射变少。

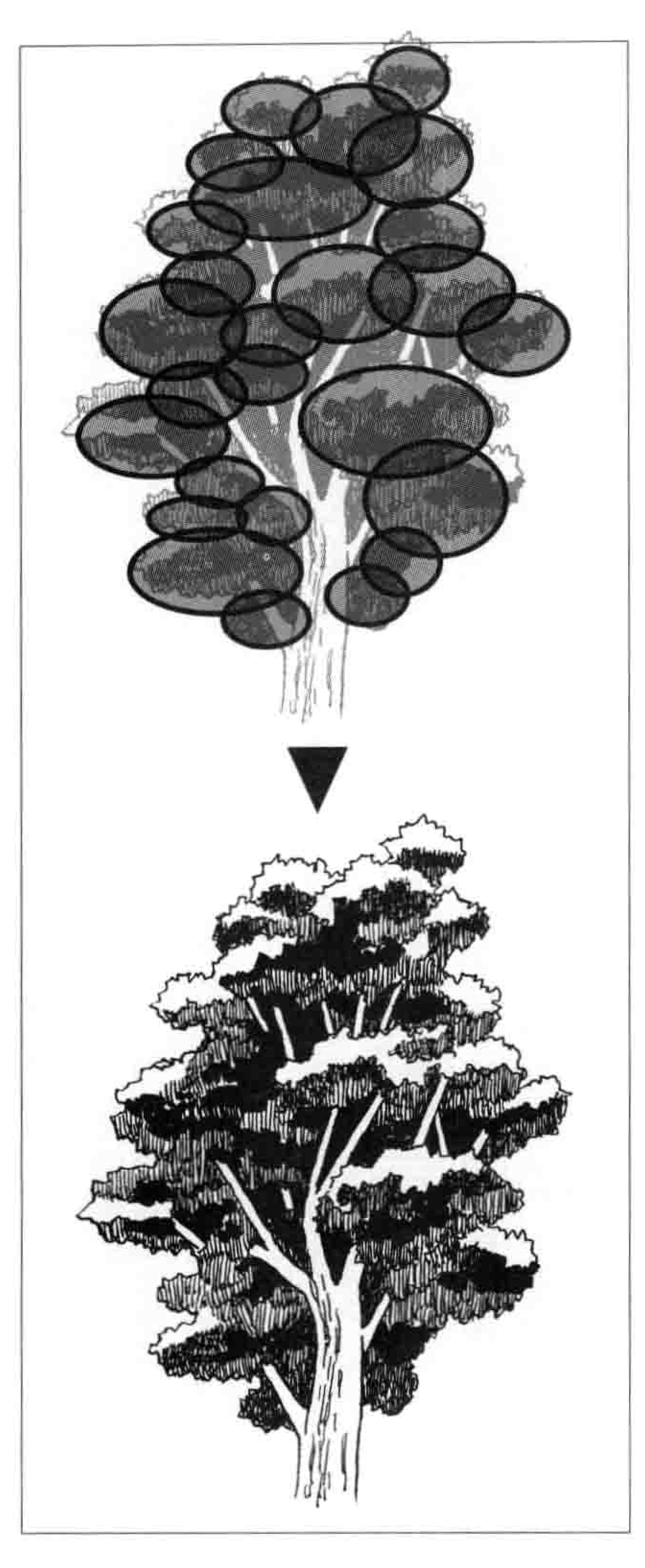
以泥土制成的物品



用火烧泥土，就会得到质感完全不同的成品。

边角或是碎片等要表现出其锐利感，尽可能减少泥土原有的柔软度。

泥土烧制物的锐利边角与玻璃碎片的差异就在于泥土烧制物的表面多少会残留有泥土的质感，因此线条笔触要描绘出带有颗粒状的感觉。



叶子的画法

将椭圆照着上面的样子以大小混杂的方式安排在树上，而为了让树叶的影子与枝干能合为一体，必须适当地在线条笔触之间涂黑，这样整体画面就会显得紧密。

椭圆的安排如果照“大小交杂”的原则来增加对比，就会使得树木看来更真实。

树木的画法

树木有纹路，因此要用较长的线条笔触纵向描绘。

在木纹交会或是影子的部分，比起外侧，内侧要描绘更多更细的线条。

DVD 图像收录

将影子深浅分为明亮、中间、暗色三阶段。叶子的部分要以较短的虚线加入线条笔触，这样就能画出叶子密集的质感。



藤蔓

表现缠绕在树木上头的藤蔓时，首先要画出树木本身，然后再画出它卷附在树干上的感觉。

描绘时要想象藤蔓也缠绕于另一面（指正面看不见的部分），不要将之画得像是突然从两侧长出来一样。

描绘木头纹路

画木头纹路不需要工具，而是用长、短线条混杂来表现即可。

描绘时，基本上都是朝单一方向来画。

树干、树枝

无论是粗干或细枝，只要是树木就会有年轮。而且，年轮的间隔要呈现不规则的样子，看起来比较真实。下笔时必须注意，不是在画漩涡，要维持轮状的感觉。

树皮要画成粗糙且凹凸不平的质感。

龙卷风

要先决定卷动的方向，再顺着该流向来描绘。要注意，龙卷风漩涡的最前方一定是气势最为强烈的中心部分，因此要重叠一定方向的线条笔触，创造出最密集的感觉。

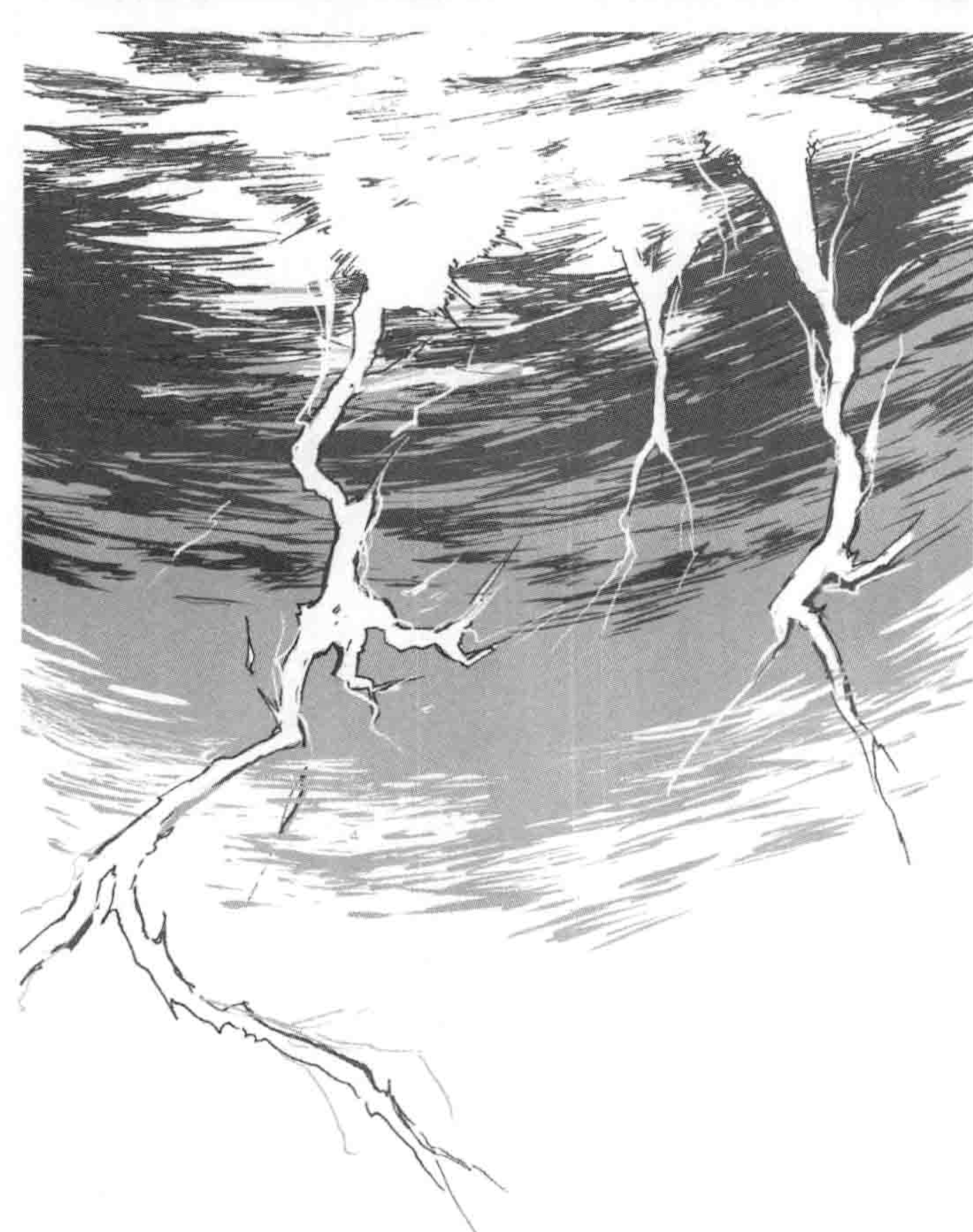




风的画法

由于风本身没有形状，因此要通过被风吹动的树叶、灰尘、树枝等来表现风的方向。





天空、云朵

云朵要先交叉重叠圆形画出底稿，然后再将该圆形的线条不规则地删除并调整。描绘时要注意两个地方。

其一是要让底稿的圆形有大有小地混杂在一起。如果大小都相同，看起来就会是花椰菜，所以要特别注意。

其二是比起留意被光照到的部分，更要注意在阴影部分加入同一方向的线条笔触。

神话的世界

有名的人物角色＋背景＋构图

把背景与人物组合在一起时，最重要的便是『构图』。在配置背景与人物时留心构图的话，整个画面就会较严谨，也会感受到画的魅力。



DVD 图像收录

DVD 影像收录



■ 通过骷髅与受苦的人来表现出地狱的可怕气氛。装饰是用来表现大门重要性的关键，为了画出阴森及厚重的感觉，要确实在影子的部分涂黑。

■ 为了表现黑色的鬃毛，采用的方法是在涂黑的底色上以白墨水描绘。就如同高光影像处理（第 44 页）那样，利用白墨水来呈现出素描的感觉就可以了。

■ 实际上，犬科动物并没有钩爪及像人类手腕的肌肉结构，此处是为了表现刻耳柏洛斯的狰狞而特别加入的要素。



三角构图

不只人物角色，为了让整体看来有动态且平衡，最方便的方法便是采用三角构图。

先在下方画三颗头，然后在三角的顶点上，描绘尾巴的末端，来完成三角构图。

刻耳柏洛斯与地狱之门



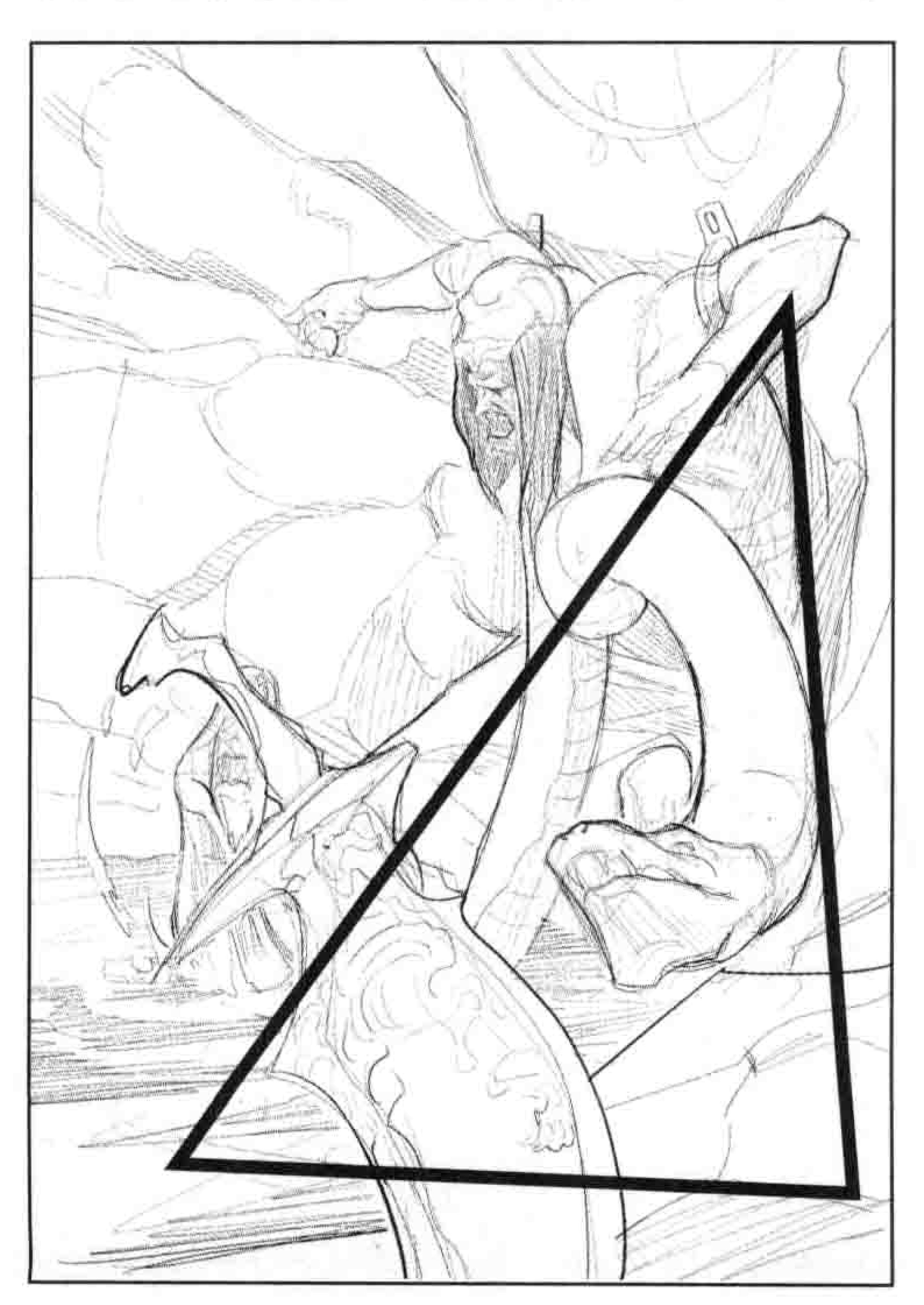
■ 通过在脸上加入皱纹以及线条笔触的影子，可以表现出黑暗之王的魄力。把头发画成没有光泽、发质如稻草的质感，皮肤则用细线条笔触来表现粗糙的一面。至于岩壁则用比皮肤再粗一点的线条笔触来描绘其凹凸不平、颗粒粗大的感觉。



■ 用线条笔触来表现蛇身上的纹路，就可以使其样子浮现出来,而不至于妨碍到整体画面。蛇的鳞片虽然覆盖着全身，但不要画满，只要描绘头部等重要部分的特征就可以了。



■ 短剑与宝石的光泽要单纯用亮点与涂黑来表现。这么一来，由于背景与人物是以细的虚线画成，因此更能够衬托出短剑的质感。



蛇王扎哈克的洞穴

采用三角构图，以掌握整张图的平衡。

三角形不一定只能单纯放置于画面正中央，在稍微偏离中心一点的位置依然能发生作用。



DVD 图像收录
DVD 影像收录


DVD 图像收录
DVD 影像收录



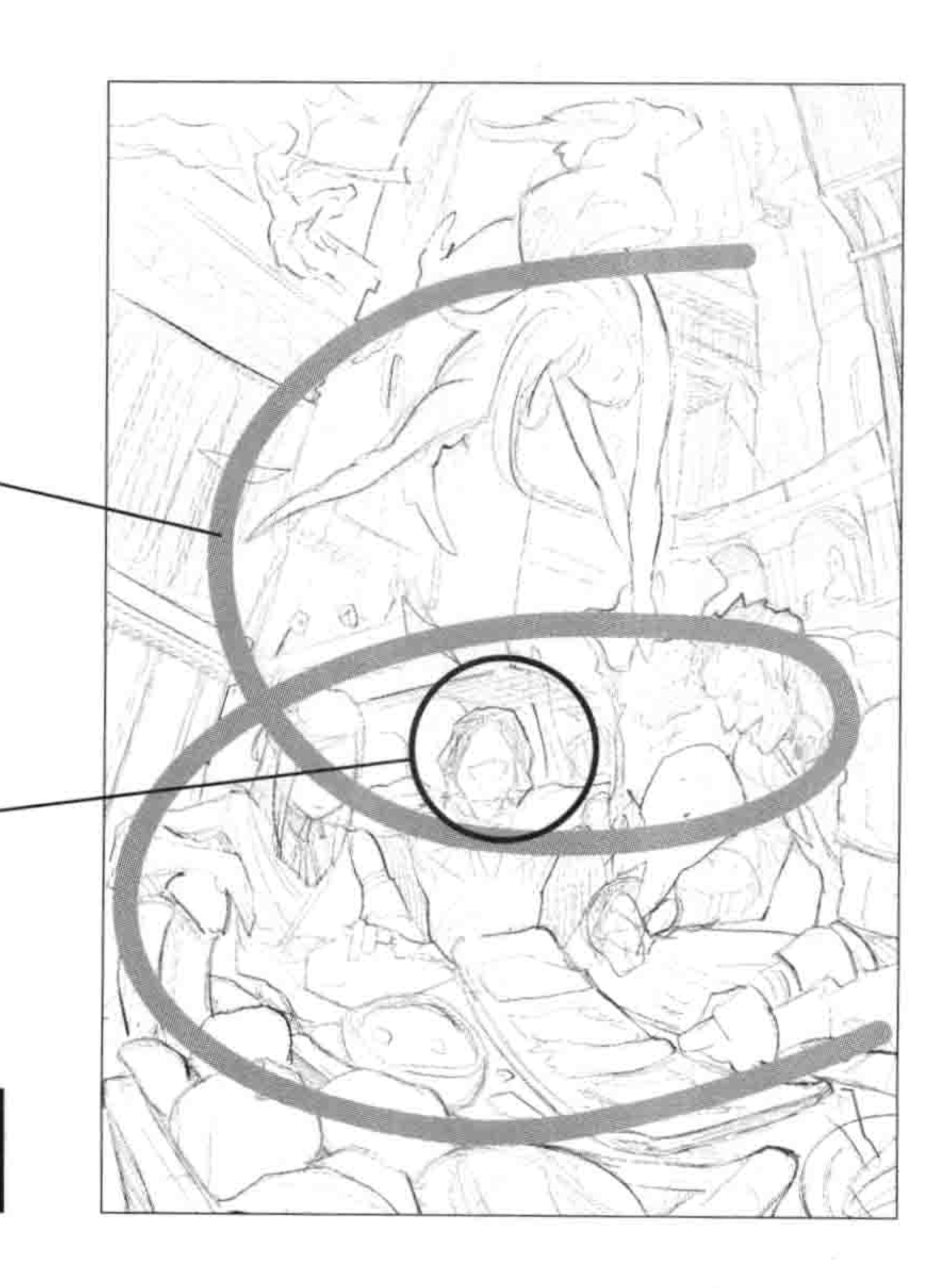
■ 为了要表现苹果的深红色及光泽感，使用涂黑与亮点将其描绘得有如宝石一般。

■ 由于面包稍微烤焦变色的部分会形成有如渐变的样子，因此要利用线条笔触的组合，分别画出颜色深、浅的地方。

■ 分量十足的牛排要在表面与有影子的部分加入细致的线条笔触，酱汁部分则不要加入线条笔触以区别。

■ 想要创作有动感的图画，有几种构图方式十分有效，其中之一便是这种螺旋的构图。

■ 在草图阶段也要注明人物角色的表情等细节。一旦决定表情后，之后在进行人物角色的动作修正时，也不会破坏整张图的氛围。

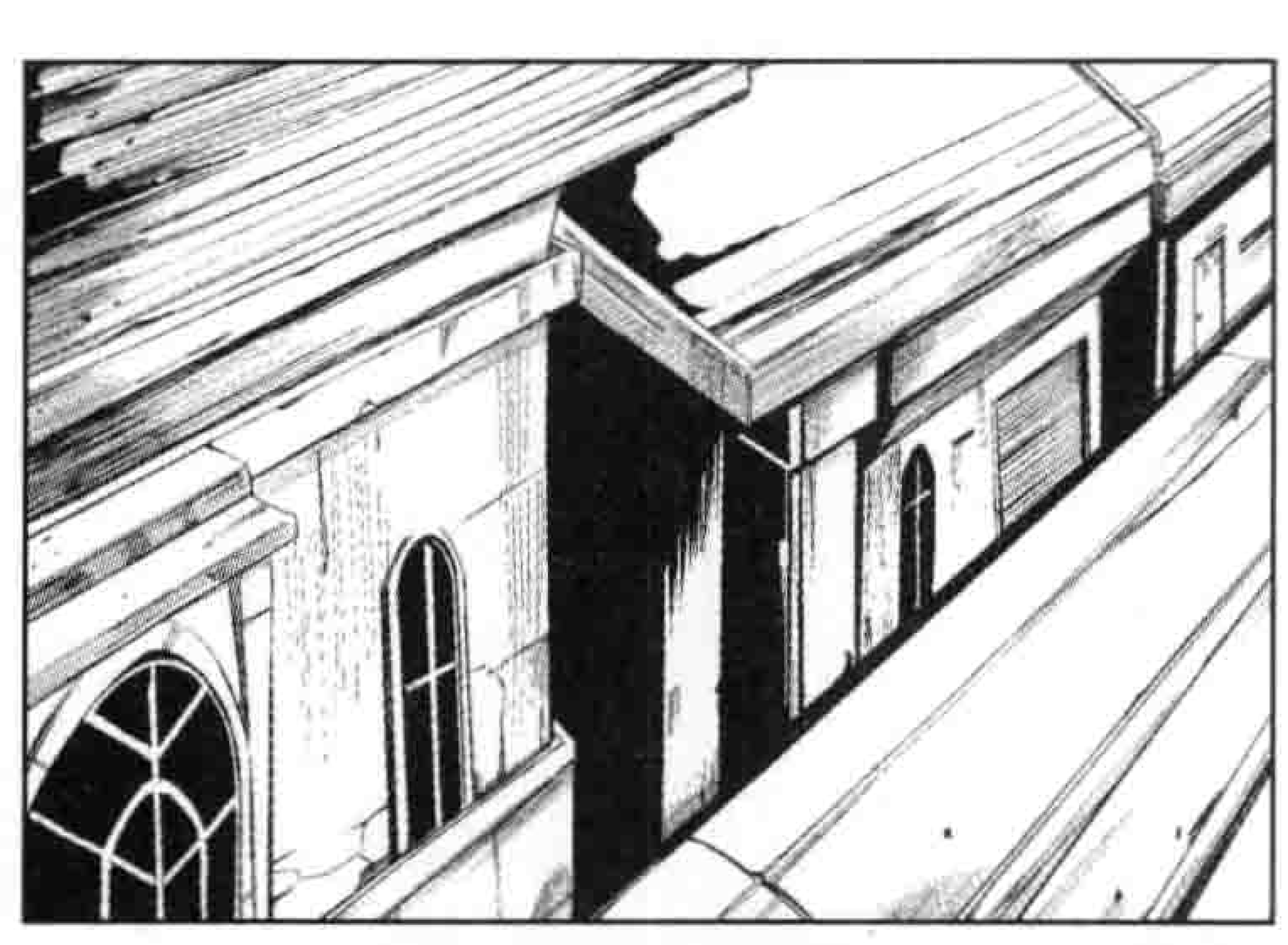


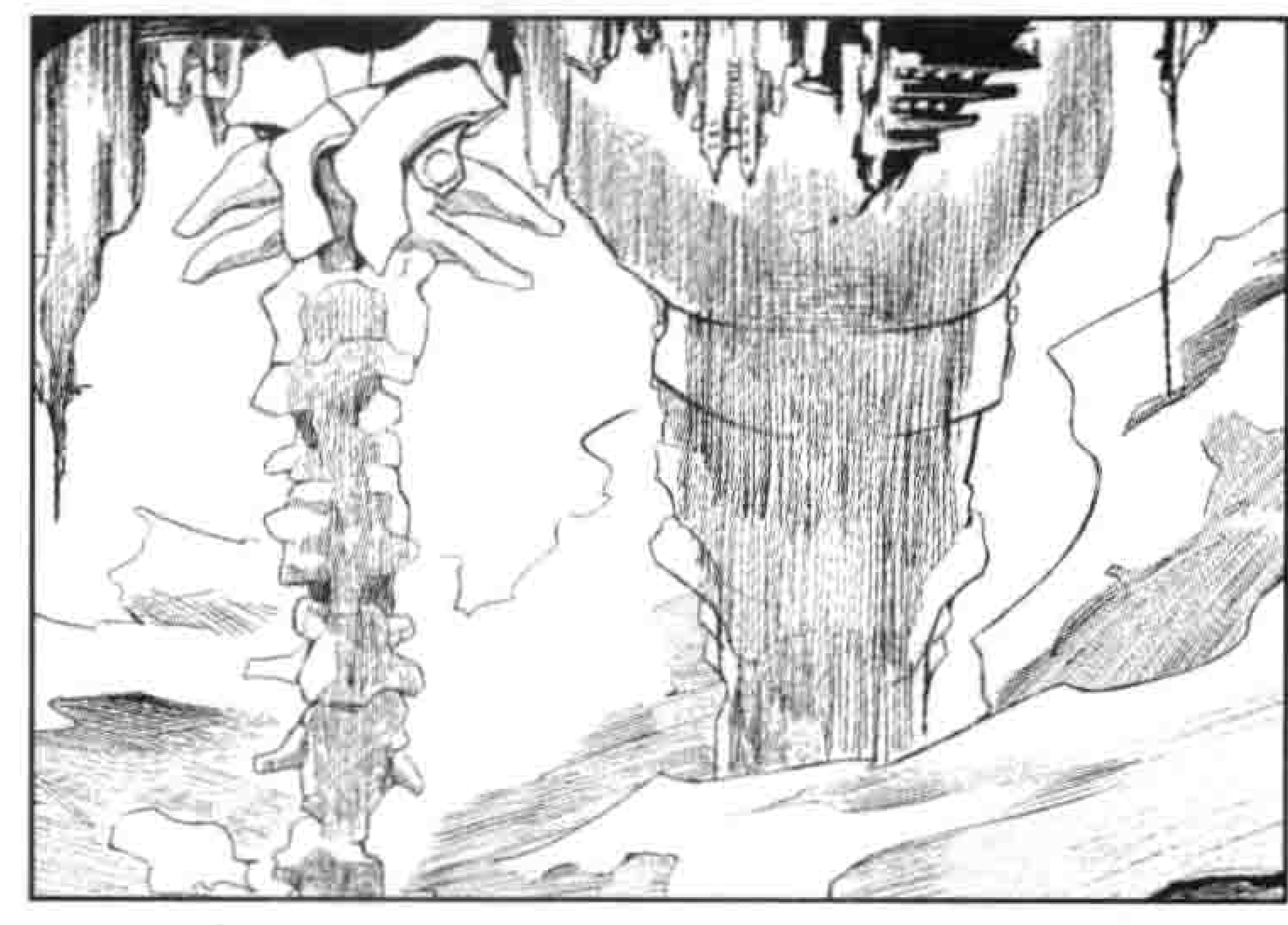
战死者之馆“瓦尔哈拉”



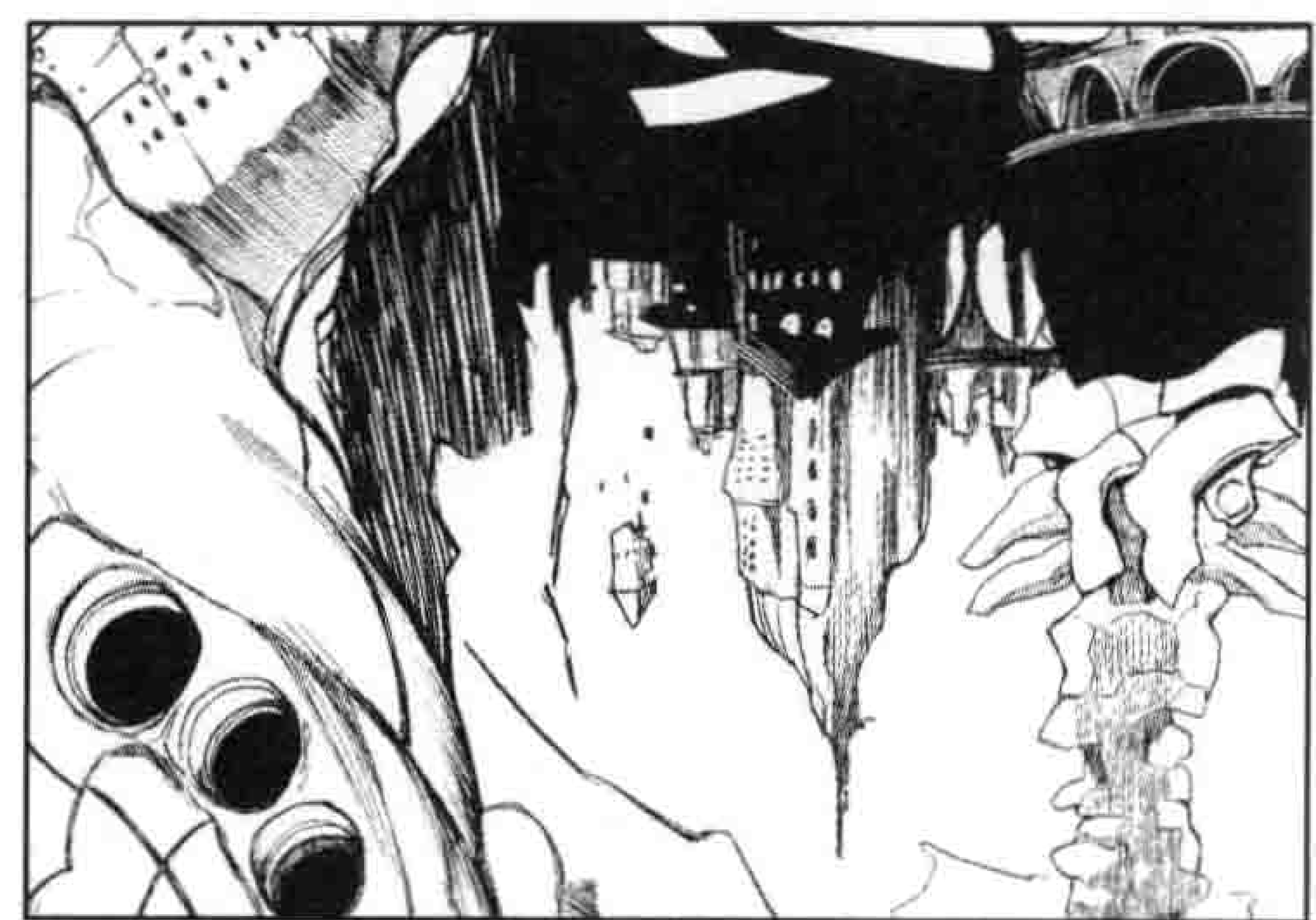
■ 神话中很少说明“因陀罗之箭”究竟是什么样的武器，但据说它拥有相当可怕的破坏力。
这里加上有如怪物脸部的造型，更能衬托出可怕的感觉。
关于此处骸骨、牙齿以及爪子的表现方法,可以运用犄角的画法。(第 72 页)







■ 远处的物体不要添加浓厚的影子，用几乎与背景结合在一起的细微线条笔触来描绘。相反地，近处的物体则在突显的部分加上浓厚的影子，好吸引读者的目光。



■ 老旧的街景、塌陷的建筑物等，要加上伤痕或裂缝等线条笔触，描绘出没有经过修缮而老旧脏乱的印象。

在罗摩衍那中出场的“因陀罗之箭”


DVD 图像收录

■ 带着光泽的手环，要用虚线来表现。用虚线描绘或涂黑时都要让明暗对比清楚，并呈现出闪闪发光的质感。

■ 改变线条笔触的种类以显示出衣服颜色的差异。通过加入较粗犷的线条笔触，也可以表现出棉或麻等质地较粗的布料的质感。



本幅插图使用的是横向构图。横向构图容易让读者详细地观察整幅画的内容，是一种带有安定感的构图。不过由于这种构图方法同时拥有让画面动作静止的特性，因此要视图画内容来决定是否使用。

太阳之船与拉

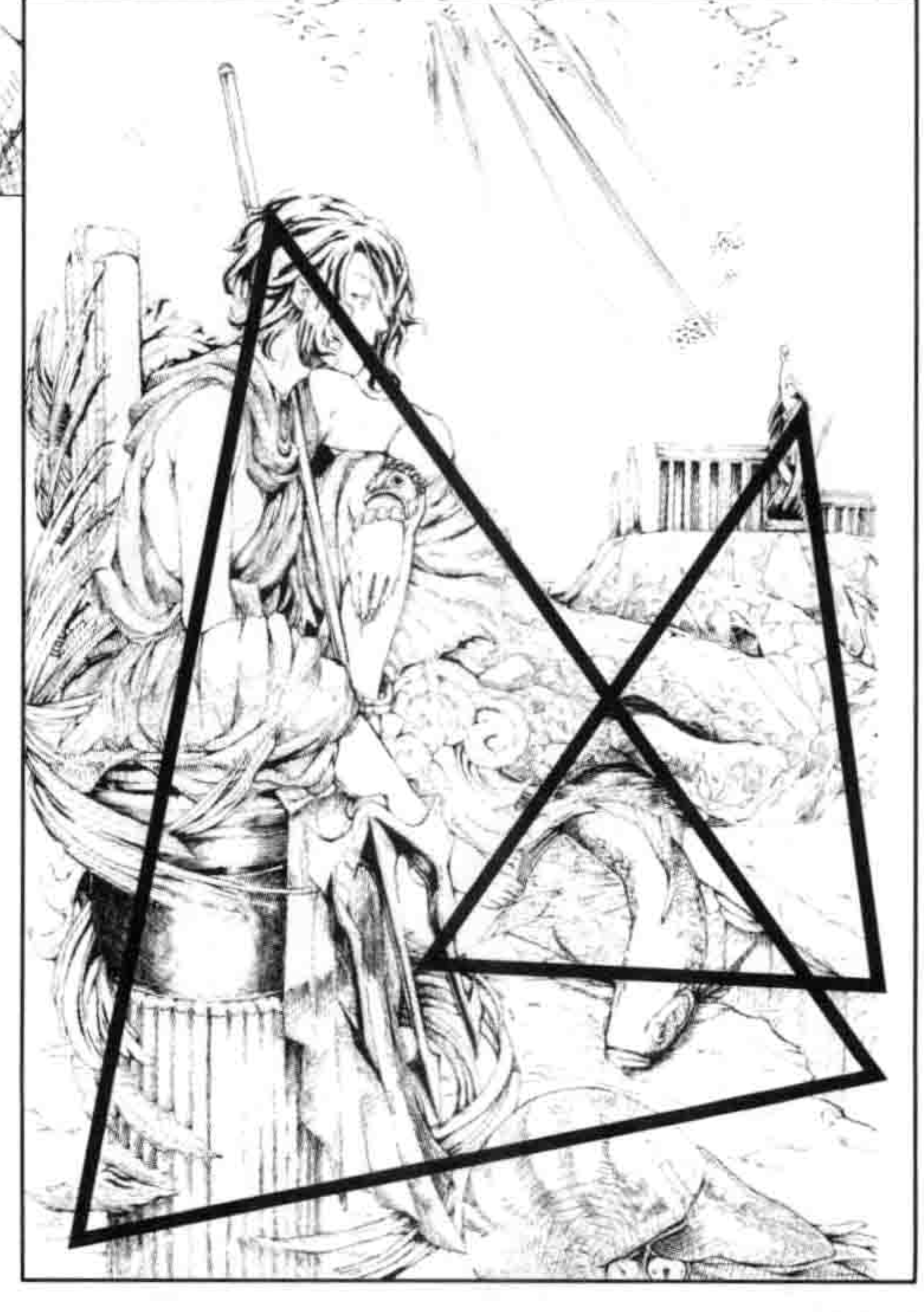
■ 这种在垂直方向上雕有细致纹路的柱子，不一定要把所有的纹路都画出来，即使将强光照到的部分省略掉也没问题。

倘若在一开始画的时候就决定阴影的细节或是该省略的部分，那么在描绘途中就不会感到犹豫。

波塞冬与海底神殿

本幅插图使用的是相交的三角构图。

三角构图未必只有一个，倘若将多个三角相交使用，其特性与效果依然不变。



第3章

漫画的奥义 描绘神话传说中的故事

魔王が感情的になってんじゃねぇ！

魔王のくせに感情的になってんじゃねぇ!!

11

わー怒った!!

ジュウちゃん!



「故事的基本架构」

神话的背后必定有『爱』

神话的故事都发生在没有电话、印刷、影像、网络等记录传达信息方法的时代，是人们于漫长而严峻的岁月中，将他们的希望、支配与阶级、戒律等各种事物交织在一起而创作出的故事。那么，在这些故事的根源里，又隐藏着什么样的主题呢？

不只神话，包括寓言、传说、典故等各种伟大的贤者与圣人所传颂的故事，可以说最终都是以人类的『爱』为主题。也正因为如此，纵然世上有无数个故事，但就如同希腊神话的《俄耳甫斯》与日本神话的《伊邪那岐·伊邪那美》，它们都拥有类似的元素，即使国家、文化与时代大相径庭，却依然诞生了相同的主题。

这两个故事及主角所承载的条件或许各有所异，然而大致归纳出的下列几点可说是这两个故事的共通点。

①爱妻逝世的主角，为了找回爱妻，因而出发前往死后的世界（死者国度与黄泉国度）。

②当『神』感受到人类傲慢的同时，也被主角的真心打动，因而提出『只要完成某个条件，就让主角找回爱妻』的交换条件，而这个条件可说是包含多重意义的。

③在接受提议后，主角因为人类的傲慢产生了『猜忌心』与『不安』，正中神的下怀，最后两个故事皆以悲剧收场。

与这两个故事相同，流传于世界各地的神话皆包含了『每个人有朝一日都会面对的事物』，以作为『人类延续生命的智慧』。这些历时数百年、数千年，经过不间断的口耳相传才留存下来的故事，告诉了我们许多道理。

这些经过长期编撰改写、延续了人类意念所形成的故事，至今仍然被人传颂。

也就是说，人们数百年、数千年来，思考的事物其实都是『相同的东西』，而这些相同的东西，其实多半都是关于『爱』的故事。

神话传说中，有许多种形式的爱。『单纯的爱』『虚伪的爱』『嫉妒』『羡慕』『猜忌心』『怨恨』『牺牲』『欲望』『亲情』『兄弟』『夫妻』之间等，这些神与人类的关系被无止境地重复歌颂。

想必『爱』正是我们每个人心中的动力吧？

「用人的手所创作出来的神话——克苏鲁神话」

什么是克苏鲁神话？

自由创作的神话

克苏鲁神话的原作者是霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特。

他以自己写的小说为基础，与同伴们一起共同设定，最终完成了虚构神话《克苏鲁神话》。

这些设定后来被其他作家传承下来，因而形成了共同世界（shared world*：指由多位作者共享同样的世界面貌来创作作品，或是指其分享的世界设定）。

诞生的经过

克苏鲁神话是一九二零年新创作出来的神话。

其内容多半包含了科幻要素，与自古以来的神话截然不同，内容中充满被称为『科幻惊悚』（Cosmic Horror）的可怕气氛。

这些可怕的因素与科幻完美结合，不仅拉近了现实生活与神话世界的距离，同时也点出了潜藏在日常平淡生活中的可怕。

在这个神话体系中，远在人类诞生以前的地球是受到来自于外太空与地球上生物完全不同种类的生命体所支配的。现在这些东西虽然已经销声匿迹，但并非完全绝灭，而是潜藏在海底、地底或异次元的狭缝间，至今仍虎视眈眈地想要重新支配整个地球。

无法阅读的『Cthuluh』

克苏鲁神话在原文中写作『Cthuluh』，不过这个『Cthuluh』其实并没有正确的发音。

也因此『Cthuluh』在英语系以外的各个国家皆有许多种译法，不过一般来说以『克苏鲁』或类似发音居多。

这个词原先是被设定为『与人类口部结构不同的生命体所发出的声音』，因此人类不管如何模仿，都不能算是正确的发音。

克苏鲁神话出场的世界

鱼怪的城镇印斯茅斯



古老的港口城镇居住着身上有鱼神血统的人类。据说这是一个充满鱼类腐烂臭味的地方。



黑暗星球犹格斯

禁书《死灵之书》中记载的星球（据说指的是冥王星）。

上头住了拥有甲壳类的身体、蝙蝠翅膀的邪恶菌类。

出场的角色

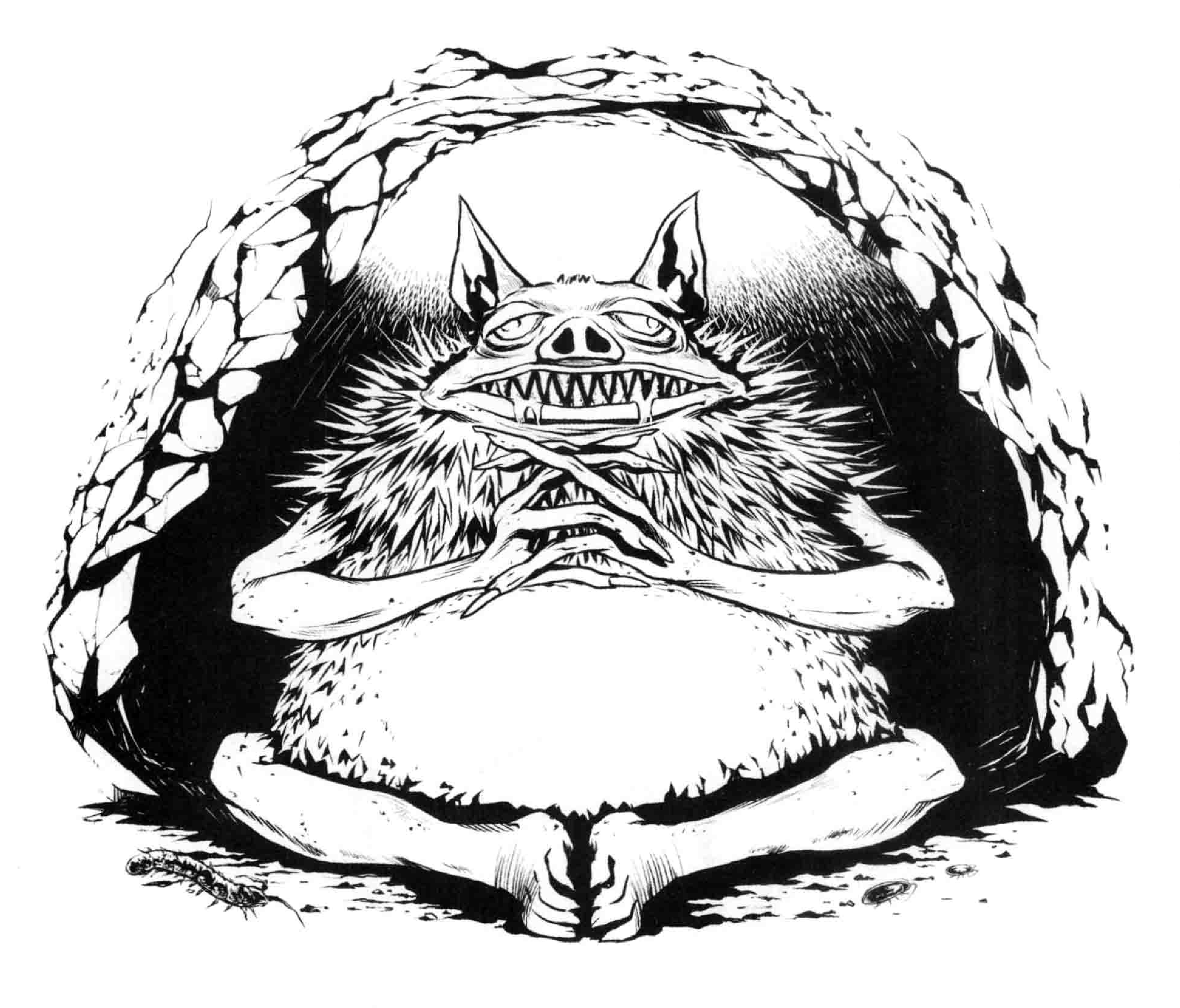
克苏鲁神话



克苏鲁神话

克苏鲁（Cthulhu）

代表克苏鲁神话的邪神，被幽禁于沉没在太平洋底部的海底都市拉莱耶。据说它拥有类似章鱼或乌贼的头部与触手，背部长着有如未发育成熟的蝙蝠翅膀，不过每个目击者对其长相细节的叙述都有出入。直至今日它仍然打算支配地球，静静等待着复活的时机。



克苏鲁神话

扎特瓜
(Tsathoggua)

在古代被尊崇的神明，现在则于沃米阿德雷斯山脉地下深处过着怠惰的日子。个性比其他的神相对温厚，外表据说像强大的蝙蝠又像是想睡觉的癞蛤蟆，全身覆满黑毛。



克苏鲁神话

夏乌戈纳尔·法格恩 (Chaugnar Faugn)

身长约120厘米，全身由与地球差不多古老的石头组成。模样有如大象，鼻子前端有如喇叭，会用鼻子吸血。过去栖身于比利牛斯山，现在则移居至中亚的缯之高原（The Plateau of Tsang）的山洞里，受亚人种（Demi-human）膜拜。



克苏鲁神话

奈亚拉托提普
(Nyarlathotep)

身负“代行者”使命，虽受阿撒托斯为首的旧支配者役使，但却拥有与旧支配者中最高等级者一样强大的力量。由于没有相貌，因此可以变身千种以上的模样，在暗中制造疯狂及混乱。曾有预言提到，最后将人类带往毁灭的便是奈亚拉托提普。

「用起承转合来创作故事」

起承转合是最广为人知的故事创作法。
『起』『承』『转』『合』虽是四段结构，
不过也有三段结构、五段结构的方式存在。

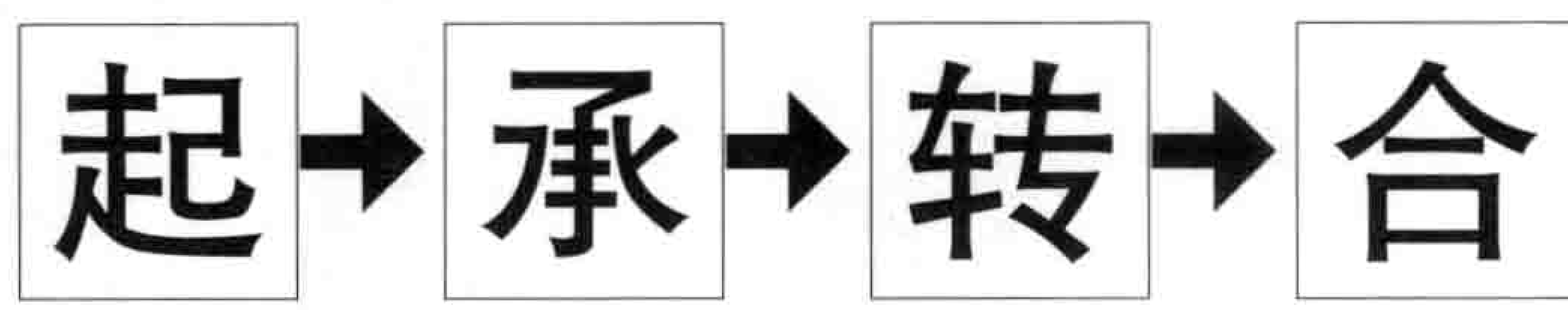
三段构成

序→破→急

三段结构的“序破急”据说来自于雅乐、能乐等日本的传统音乐所延伸出来的概念。虽然概念不尽相同，不过如果将之置换为“起承转合”的话，一般来说可以想象为“起、承：序”“转：破”“合：急”。

这种方法能够建构出快速发展的情节，因此可以使用在四格漫画或是搞笑漫画上。

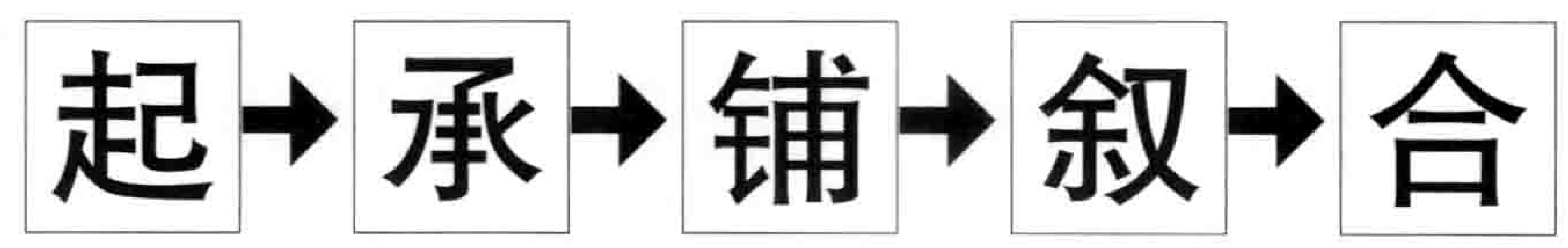
四段构成



起承转合是最广为人知的故事创作法。

“起”“承”“转”“合”虽是四段结构，不过也有三段结构、五段结构的方式存在。

五段构成



五段结构的“起承铺叙合”，相较之下并不常被用。

由于乐器音乐的奏鸣曲，许多都是以“序奏部→呈示部→展开部→再现部→尾声部”五部来建构其风格，因此五段结构法也被称为“奏鸣曲形式”。

在创作小说或漫画的故事时，可以将之替换为“起：开端”“承：纠葛”“铺：危机”“叙：高潮”“合：结尾”。

起

故事的导入部分。包括故事的出场人物、出场人物之间的关系、时代、世界面貌、故事为何开始等。在阅读故事时必须让读者了解的知识，都要在这部分介绍清楚。

如果这部分的信息过多，就会变得说明过头，好像只是一味抛出信息，这样读者阅读起来就会很累，所以除非必要，应该尽量删减。

承

让『起』开始的故事接上核心部分『转』的辅助部分。为了让读者能够更了解『起』所提出的故事，一般来说不会有太大的发展，而是停留在较为四平八稳的情节上。

因为不能让读者阅读起来索然无味，所以要在这部分加入能让读者期待『转』的伏笔，或是巧妙安排插入『起』没办法说明完全的信息，将可以使故事变得充实，并且让读者深陷于故事的魅力中。

转

故事的核心，也是最为重要的部分，称为『故事的最高潮』，是整个故事中气氛最热烈的一个部分。

整个故事发生重大转机，又或者是将『起』与『承』所埋下的伏笔一口气回收，大多也都在这个部分。如果这个『故事的最高潮』没有办法炒热气氛，读者的评价便会因此急速下降。

合

故事收尾的『结尾』部分。故事展开后，『转』所呈现的『最高潮』最后又会造成什么结果呢？这部分会大大影响读者的观后感，因此最好尽可能详细地加以描绘。

如果『故事的结尾』过于薄弱，那么即便『起』『承』『转』有多么精彩，也都有可能因此功亏一篑。

以神话《俄耳甫斯》来看起承转合

这里以希腊神话《俄耳甫斯》为例，针对起承转合来进行解说，看看故事是呈现什么样的结构。

起

俄耳甫斯失去爱妻，无论如何也无法忘怀的他，为了找回去世的爱妻，因而动身前往死者国度。



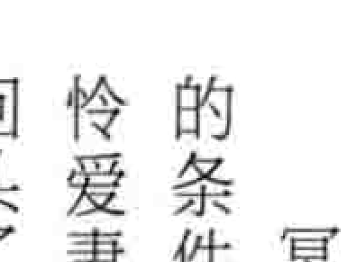
承

经过许多困难，俄耳甫斯终于到达冥王的所在地，然而冥王却一口拒绝了俄耳甫斯的恳求。俄耳甫斯演奏起竖琴，优美的琴音中充满了对妻子深深的爱。冥王的妻子体会到他的真情，于是替他向冥王说情以实现其愿望。



转

冥王开出了『归途途中，无论发生什么事，绝对不能回头』的条件，并且允许俄耳甫斯的妻子死而复生。于是俄耳甫斯便牵着亡妻的手，朝地上的世界前进。



合

冥王开给俄耳甫斯『不能回头』的条件，其实是给他的诱惑。禁不住怜爱妻子之情的俄耳甫斯在最后一刻回头了，结果便因此再度失去爱妻。

创作原创神话

神话包含各种故事的原型。你可以参考现有的神话或传说，试着创造自己独创的神话。

创作角色

首先，要设想有什么样的人物角色生活在该世界中。

在创作人物角色时，可以参考第18页介绍过的人物角色构成要素，然后再将各种要素重新组合，创造出具原创性的角色。你可以先尝试在素描本上随意描绘出各式各样的角色草稿。

设定世界面貌

接着要想原创的神话世界是个什么样的世界。究竟是魔法存在的世界？还是机械文明发达的世界？又繁衍出什么样的生物？像这些该世界的元素及法则都要确定下来，好让这个想象的世界更为具体化。

描绘想象中的场面

把想象到的场面描绘下来，好扩大故事架

描绘人物角色速写稿

首先，为了掌握该角色的具体形象，要先描绘角色的速写稿。

这里的原创神话世界是以乐器为概念，主要角色音乐精灵被设定为“弹奏系在喉咙上的弦，然后用嘴巴发出音乐”。

构。右边插图的内容便是《恶魔与精灵初次见面的场景》。

通过表现精灵被建筑物的柱子和与柱子并排的恶魔之影遮蔽，给予精灵开始朝恶魔一方堕落的印象。



绘制想象场景来继续扩大故事的内容。弦断掉的精灵聚在灰暗之地。用荒废的神殿背景等荒芜印象，来暗示他们因为发不出美丽的声音而“不再被世界需要”。

故事分镜图的创作范例



将故事具象化以扩大世界面貌

本次的范例是以『声音』为主题的世界。音乐的形式取自华丽的『巴洛克造型』，并将之反映到整体印象上，至于都市的模样、建筑物的造型、人物衣服等，则是采用中世纪的形象。

不仅如此，再加入『天使』『堕落为恶魔的天使』等神话要素，并将主题定为『嫉妒』。失去声音的精灵被迫失去以往幸福美满的生活，并遭到其他精灵的忽视。他们原本幸福的内心开始变质，心中产生了『诅咒』『厌恶』『嫉妒』，也被恶魔乘虚而入。

然后，我们要将这些构思出来的形象，描绘成一张张称为『故事分镜图』的插图。

这项工程是为了不让自己遗忘先前构思出来的形象，同时在集体创作时，还可以将你个人的概念顺利传达给成员。



2 －承－

突然，精灵因为系在喉咙上的弦断掉而无法再发出美妙的声音，看到其他愉悦地演奏音乐的精灵，他的内心充满自卑。

3 －承－

面对沉浸在悲哀之中的精灵，恶魔悄悄到来，并利用了精灵邪恶的意念。



4 —转—

受到恶魔操纵的精灵，变成怨念的化身，将音乐之国破坏殆尽。而且还影响了全世界……

5 —转—

与人类少女订下契约的音乐精灵与被恶魔操弄的精灵间，展开一场大战。两种声音的对战形成了不和谐的乐声，整个世界被黑暗笼罩。

6 —合—

黑与白冲突之际，光从中产生，美妙的乐音响起，仿佛要将整个世界掩埋似的，纯白的花朵不断冒出。



靠一支笔来描绘漫画

以线条笔触为漫画世界增添魅力

『靠一支笔就呈现出整个世界』。说这一点是描绘漫画的最大魅力，我想不会有太多人有意见吧。

自己创造出来的角色、故事、舞台……当这个原创的世界通过画笔被描绘在纸上，并且实际成形时的愉悦之情，可说只有身为作者的自己才能体会得到。

那么，要怎么让自己创作的漫画世界变得更有魅力呢？

此时最能派上场的便是线条笔触技法。只要学会线条笔触技法，就能够让漫画世界有深度、角色活灵活现、故事也会充满动感。

接下来的部分，是依前面到现在学到的技术为基础，以描绘漫画所需要的知识、程序、线条笔触为中心，针对如何完成原稿进行详细的解说。

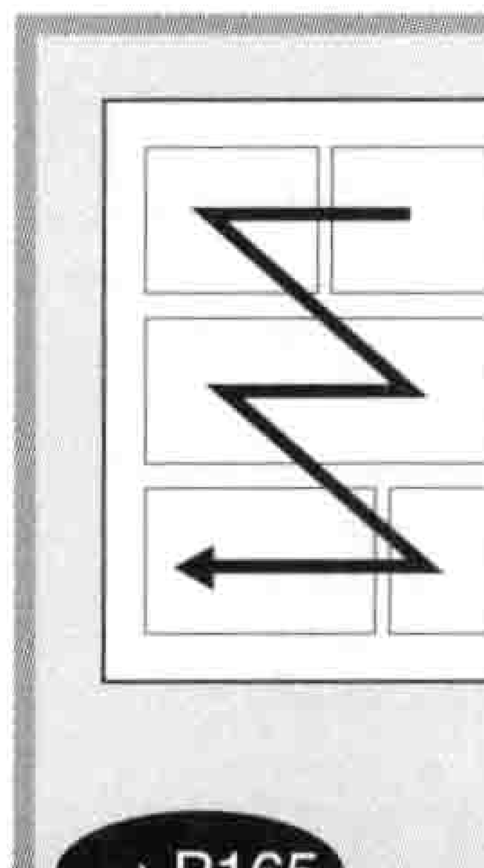
漫画的原稿用纸

描绘漫画时，需要使用漫画专用的原稿用纸。

→P164

务必要记住的漫画规则

在描绘原稿时，有一些规则最好先记下来。



→P165

漫画制作的流程

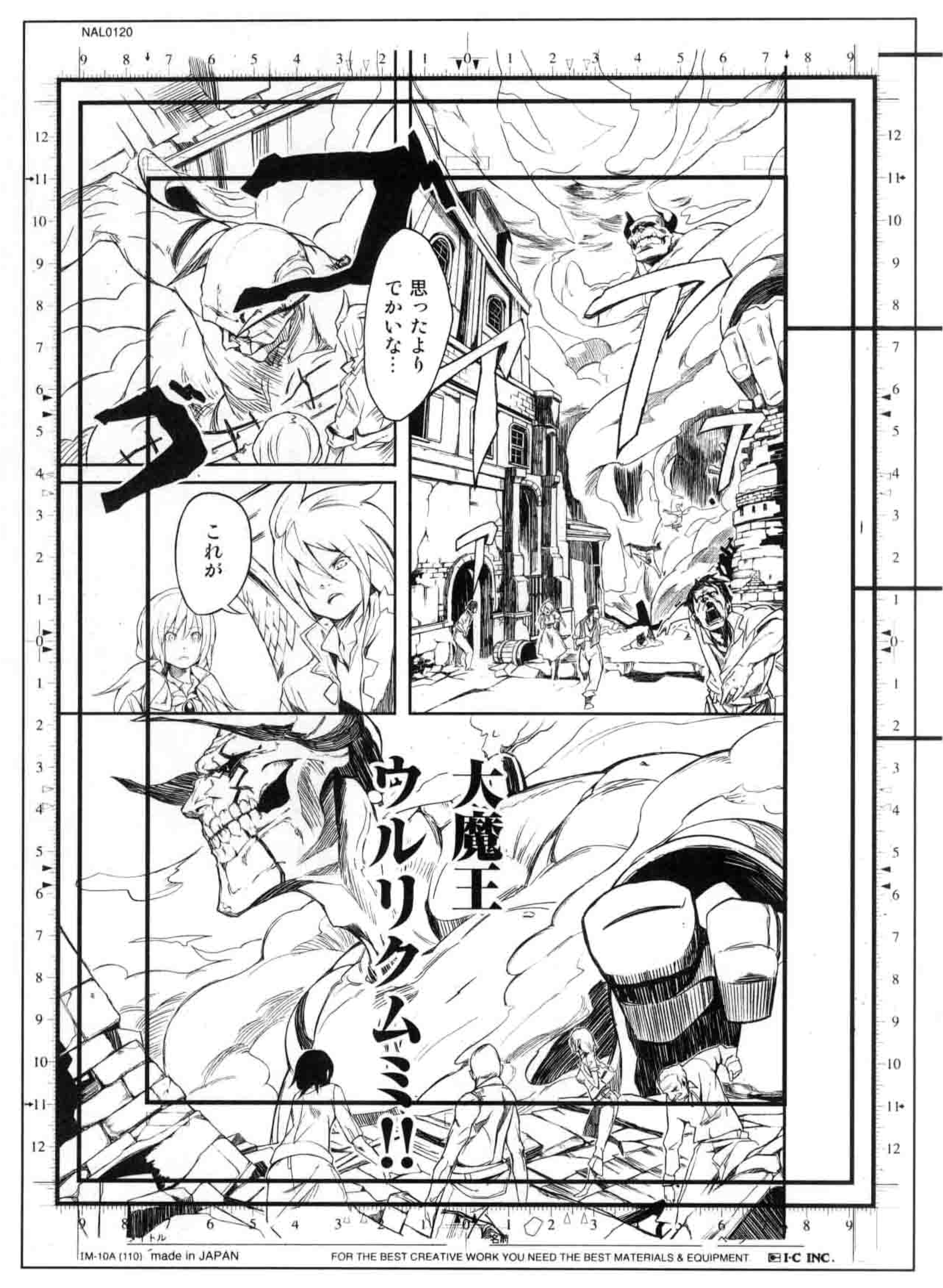
针对创作漫画，从人物角色的设定制作到描绘完成的每个过程一一解说。

→P166

原稿制作

观摩范例的完成原稿时，会边教导如何使用线条笔触等各种技法来塑造有魅力的画面，边对原稿中的要点一一进行解说。范例中为了突显线条笔触，所以没有贴上网点，纯粹使用墨水笔来描绘。

→P169



裁切记号

裁切记号就是标出哪里是裁切线、外框线。市场上销售的漫画原稿用纸大都有裁切记号。

内框线

基本格子都是以此框为基准来描绘。此外，台词最好不要超出内框。

裁切线

在印刷成册时，会依这条线进行裁切。

外框线

出血的时候要把图画描绘的边界延伸到此框。

漫画的原稿用纸

市场上销售的漫画原稿用纸，很多都已印上便利的辅助线，可以让作者依照尺标和框线来决定分格的大小。

创作用及投稿用

漫画原稿用纸的尺寸，依创作用及投稿用而有所不同。

投稿用的原稿用纸是B4尺寸，比创作用的稿纸大，是一般职业漫画家所使用的尺寸。

投稿用	创作用
↓	↓
B4 尺寸	A4 尺寸

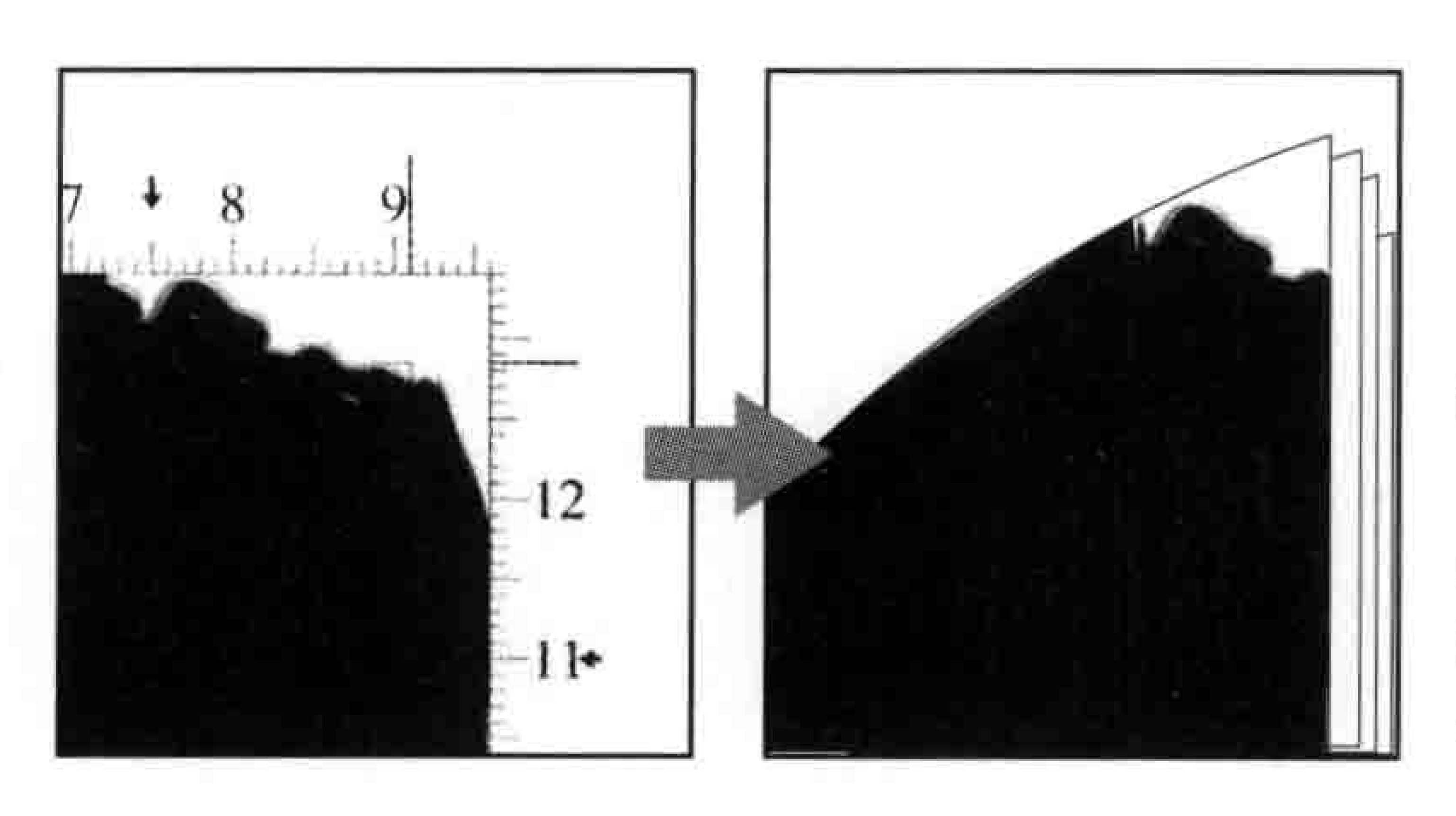
务必要记住的漫画规则

裁切边　装订边　装订边　裁切边



不要画到装订边

书本订起来的那边称为装订边，相对的则称为裁切边。由于翻开书本时，装订边上的画面不易阅读，所以基本上不要把图的内容画到装订边。



出血

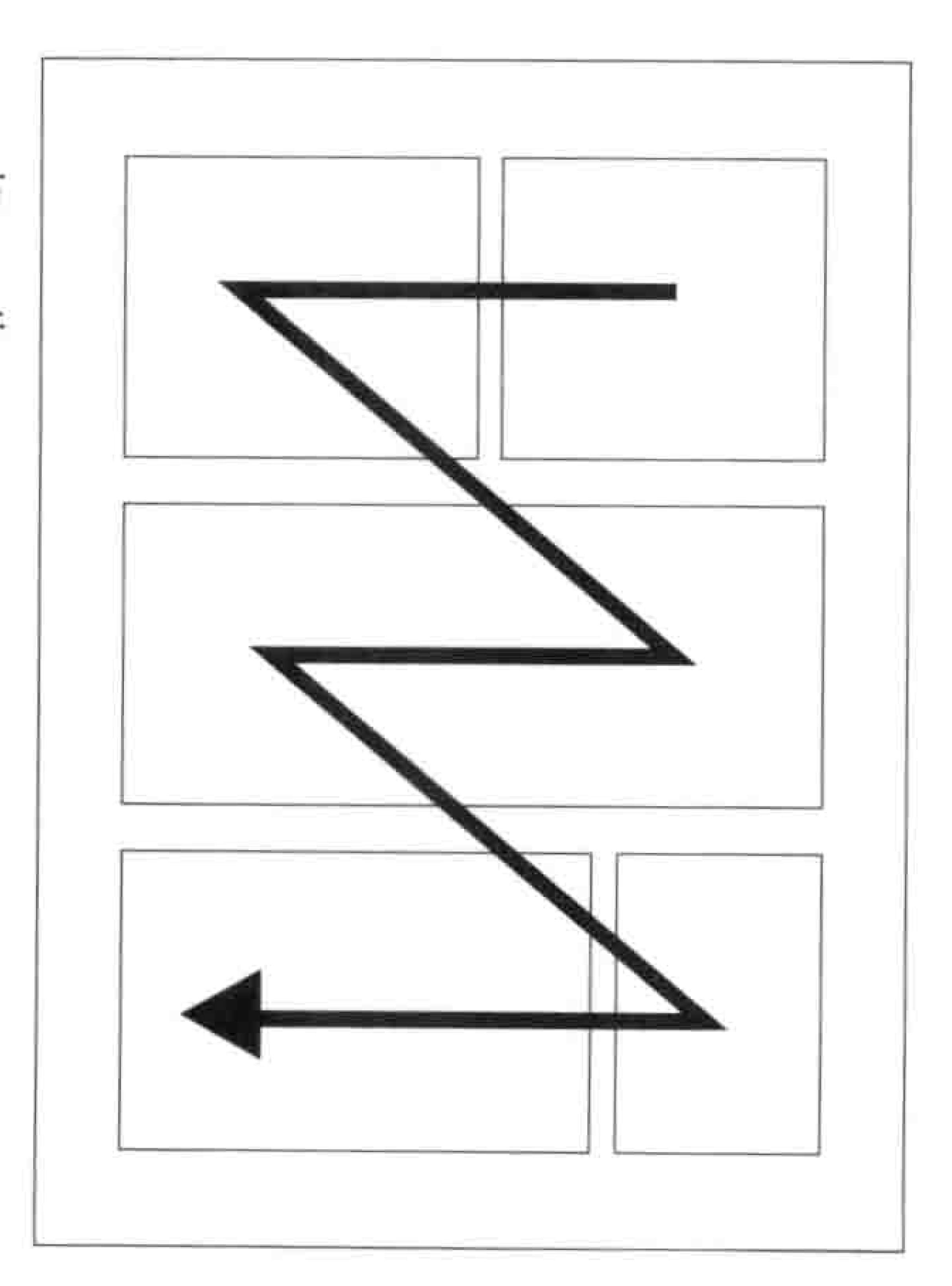
在制成书本时，被描绘到纸张边缘的部分，称为出血。

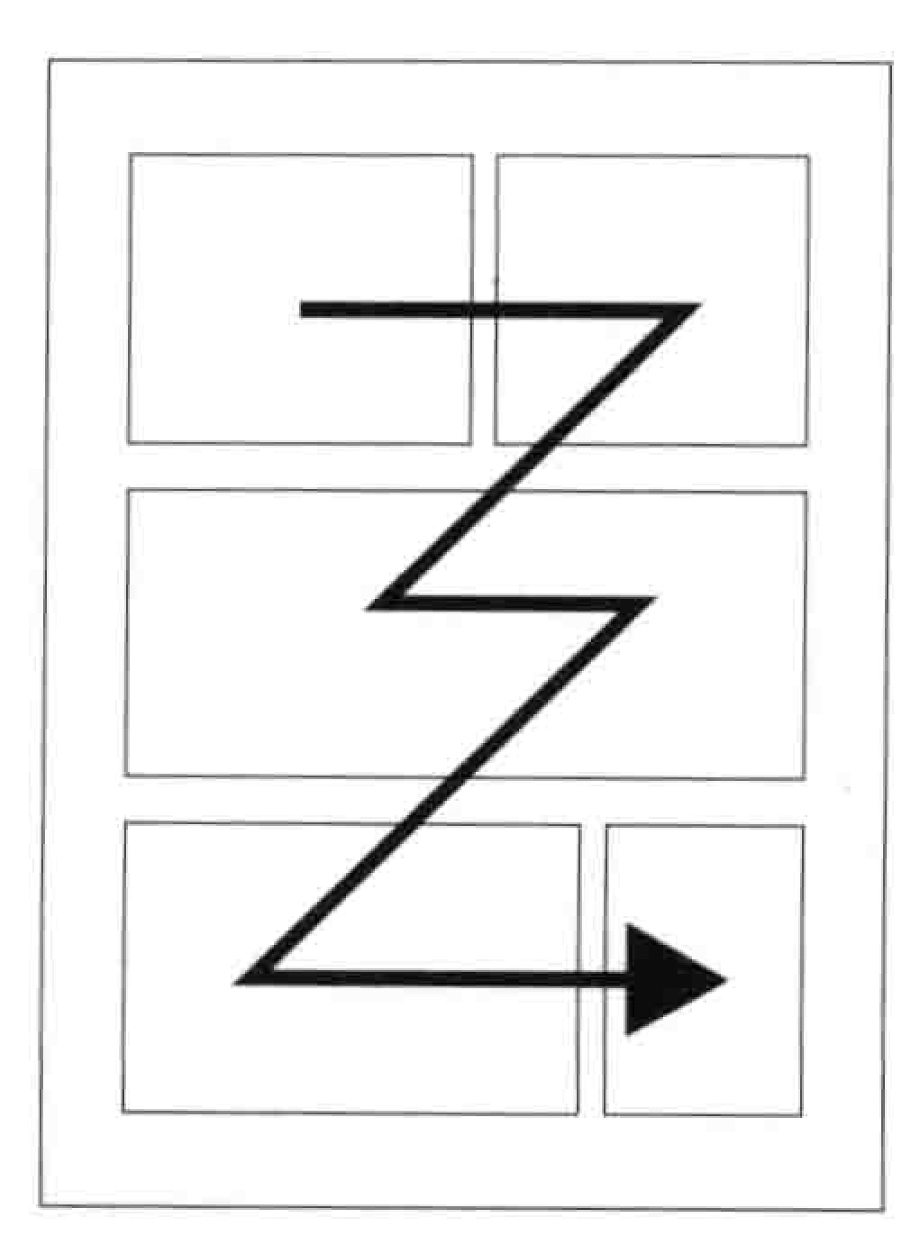
在描绘出血部分时，需要把图延伸到外框外。比方说，在涂黑的状况下，如果没有涂到外框的话，在制成书本时就可能会印出没有涂满的地方。

照阅读顺序来描绘格子

日本的漫画，一般都是顺着直式的文章阅读，从右边到左边。

配合读者视线的动向，格子也要依这个顺序来进行描绘。

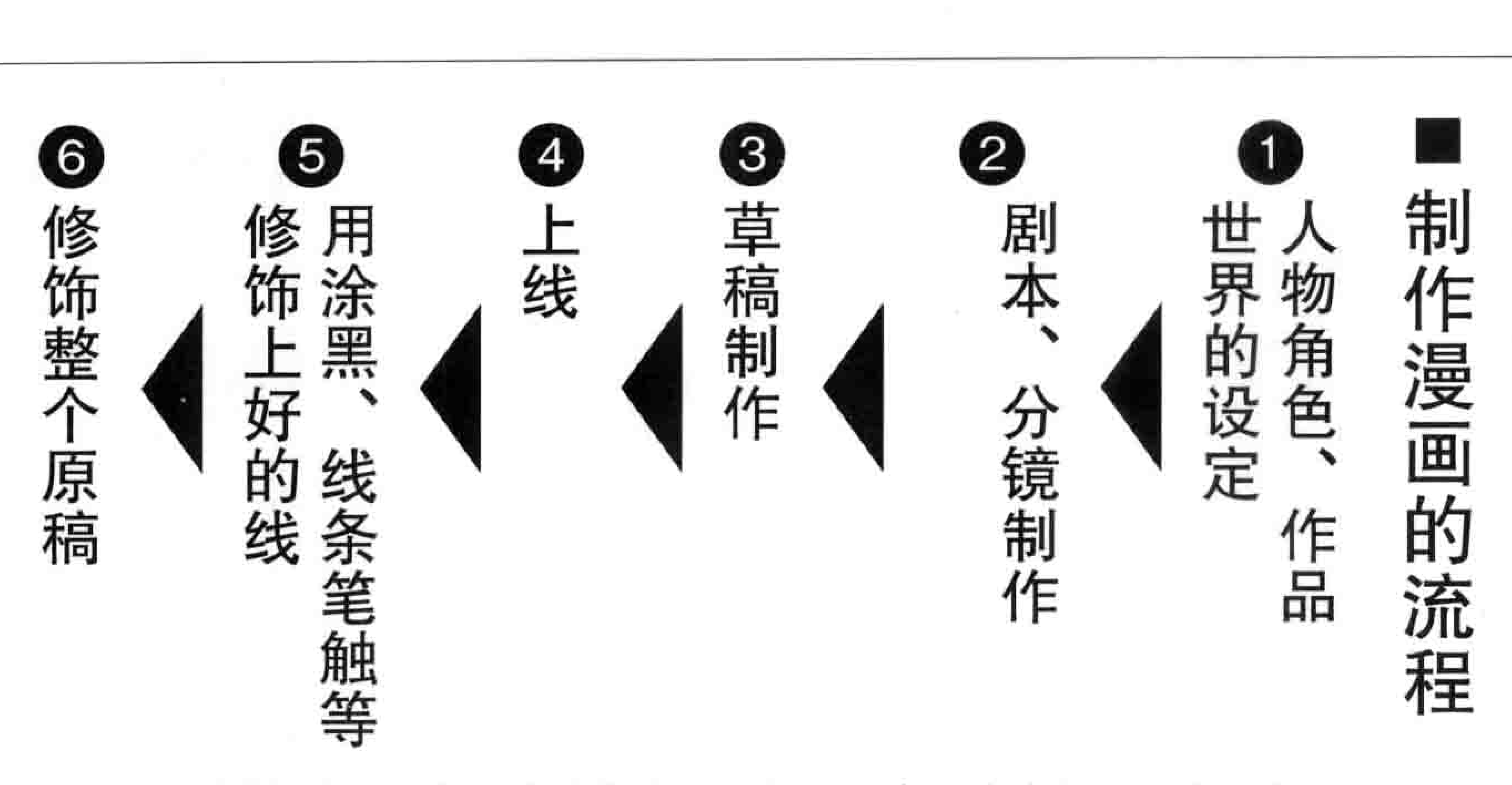




美式漫画则要反过来阅读

美式漫画与部分杂志的书本一样采用左开式，台词写成横式，阅读顺序也是从左到右。

制作漫画的流程



漫画剧情与人物角色创作孰为先后，根据作家个人喜好、风格而定。

有些人习惯让人物角色先诞生，再让故事从人物中诞生出来，但反其道而行之者亦大有人在。寻找出适合自己的方法吧。

1 人物角色、作品世界的设定

登场角色是什么样的个性？他们穿着什么样的衣服？又有什么样的目的呢？故事的世界里，有什么样的生物？又有什么样的历史呢？这些奠定作品基础概念的部分，都应该事先决定出来。

主角

主角的同伴

敌人

被囚禁的公主

2 剧本、分镜制作

■构思剧本

剧本只要按照『起承转合』『序破急』等创作故事的基本原则来构成，就不会造成混乱（详细请参阅第156页『用起承转合来创作故事』）。

■绘制分镜图

这里说的分镜图，指的是在描绘草稿前一个阶段的草图。首先要将剧本内容实际化作图像，掌握整体的页数分配。不过，这时候并不需要使用与原稿用纸相同的尺寸来画，而是选用方便自己绘画的尺寸就行了。画完之后如果有觉得不妥的地方，在分镜图阶段可以尽量修正。

3 草稿制作

当分镜图定案之后，就要依内容开始在漫画原稿用纸上绘制草图。

这时派上用场的画具是铅笔、自动铅笔，虽是日常生活可以简单取得的东西，但有时候还需要水色或蓝色的铅笔（由于蓝色在印刷时不会被印出来，因此可以用作原稿用纸的框线，或者是用来在纸上作记号）。如果是以数字方式来制作，虽然可以在原稿上面安置一个图层直接上线，省掉草稿这个步骤，但由于草稿具有整理故事内容、萃取必要部分、删除不必要部分的作用，所以一般都不会省略草稿这个步骤。

4 上线

等到草稿完成后，就可以选用自己喜欢的画笔，开始描绘角色的主线。

一般来说，轮廓会用较粗的线条，内侧的线则会使用较细的线条。

为了让整篇作品给读者相同的印象，首先要从角色着手，将角色从头画到最后一页，接下来再上背景的线条。要注意角色才是主角，背景只是配角，所以为了防止角色过度融入背景，可以使用能够描绘细线的笔或者是在角色周围描绘白边，以区分角色与背景。

等到全部都上好线后，就要等墨水干，然后用橡皮擦仔细地将草稿上的线条擦掉，要小心别太用力而折到原稿用纸，或将纸张弄出皱褶。



原稿制作

实际以漫画来完成一部原创故事

在开始描绘漫画时，最重要的便是将故事简明扼要地传达给读者。为达到这个目的，易读性很重要。

在漫画中与故事『易读性』息息相关的要素便是漫画的分格，因此最好留意不要过度使用奇形怪状的分格方式。

此外，画面的『易读性』则是取决于构图的实力，一本容易阅读的漫画一定使用了有效的构图。

关于构图，在第2章『神话的世界』（第138～147页）中，已说明了使用在插图上的构图方法，不过在漫画中也同样需要运用构图。

5 用涂黑、线条笔触等修饰上好的线

接下来要加上线条笔触、涂黑、效果等后置部分。

如果在用橡皮擦清理纸面前，就加入线条笔触或涂黑的话，有些墨水会在清理后变淡，因此最好是在擦完之后，再进行修饰。

这项工作是为了营造整体感觉，因此要加入线条笔触与效果线来表现质感，每一页以黑白的明暗度来塑造韵律感。

由于前半页数与后半页数的线条笔触与效果差异过大，就会让整体失去统一感，因此在描绘时必须要注意这一点。

6 修饰整张原稿

使用网点纸或白墨水（修正液）对原稿进行最后整理。

如果将突出的线条及不必要的部分好好修掉，就可以提升整个原稿的完成度。

使用白墨水塑造光影的效果时，要以修饰画面的感觉加上去。

空气远近法

远处要使用细、弱的线条笔触，近处则要使用粗、浓的线条笔触。

让状况明确

俯瞰的构图像是鸟儿从上往下看的视角，所以又被称为鸟瞰图。

通过从上往下观看整体的构图，能明确表现出巨人出现的舞台。



放大镜头

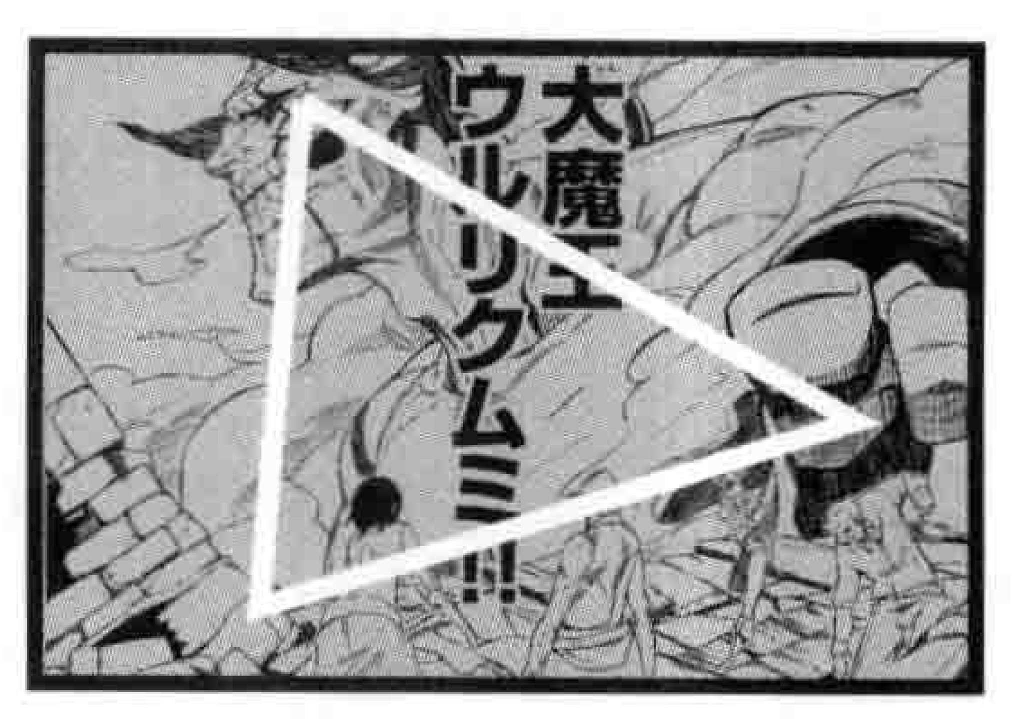
这里的结构是让巨人越来越接近镜头。

之所以不一口气拉近，是要展现巨人的硕大。

让巨人看起来强大

为了要表现出压倒性的强大及稳定感，这里使用三角构图，同时让前方的人物与巨人有所对比。

而仰望的构图则可以和第一格一样，表现出紧张感和紧迫感。巨人“无视”人物角色的视线，可以强调出他拥有强大的力量，根本不把人放在眼里。



漫画阅读顺序 170 页← 171 页



金属的质感

使用尖锐的线条笔触与较深的阴影来描绘坚硬的金属。

映在眼中的演出

让看着主角的巨人眼睛里映出主角的模样，以强调巨人的视线。在描绘眼睛时要注意其具有如玻璃般的透明感。



俺は！



分割的构图

为了强调主角的厉害，因此将主角安排在上，巨人安排在下。

为了表现从上到下的动作，在下笔时要想象有一条线把连接主角与巨人的画面分割开来。

让状况容易辨别

为了清楚传达角色的动作、表情，要在第一格就把整个场面画出来，好传达给读者，之后再分别描绘巨人与主角两者的状态。









背景使用细线条

前方的人物主线要粗，背景则用细线描绘。



仰角

为了要清楚展现人物在仰视状况的模样，因此采用从下往上的构图（仰角）。

仰角 + 三角构图

将巨人与主角两者的状况及大小的差别显现在构图上。

平视角

平视角指的是将水平线放在一般视线高度的视角，是我们一般看事物的角度，也是最基本的高度。这里为了充分表现喊着台词的主角，因此采用基本的平视角来描绘。

漫画阅读顺序 172 页←173 页

馬鹿勇者！
全然効いとらんじゃないか!!

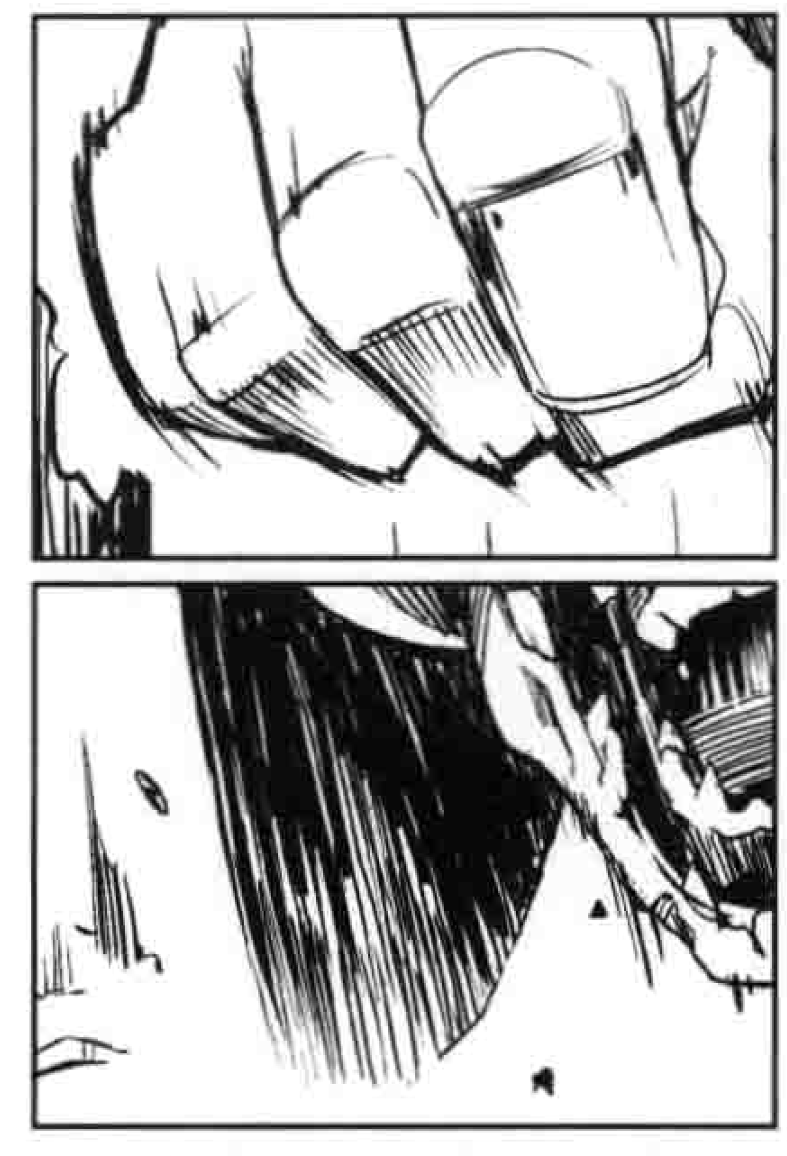
用灰尘与石子来表现超乎常人的力量

灰尘与小石子之所以违背重力自地面浮起，是因为发挥了超乎常人的力量而呈现出来的效果。

影子的线条笔触

映在地面的影子要使用横向的线条笔触。

有时涂黑会显得过于沉重，所以要同时善于运用线条笔触。



用线条笔触来塑造跃动感

这是可以画出动作的气势与速度的“断线”笔触。几乎没有描绘出激烈动作的右脚轮廓线。

分割构图

将画面分割为两部分的构图，可以强调能量由上而下，同时用半圆来描绘主角的动作，可以让整个格子看起来动态十足。





表现出速度感

使用“断线”的线条笔触是为了要表现出速度感。

找寻能够掌握构图的视角

想要将小动物及巨人这般体型硕大的角色放在同一张构图上很困难。

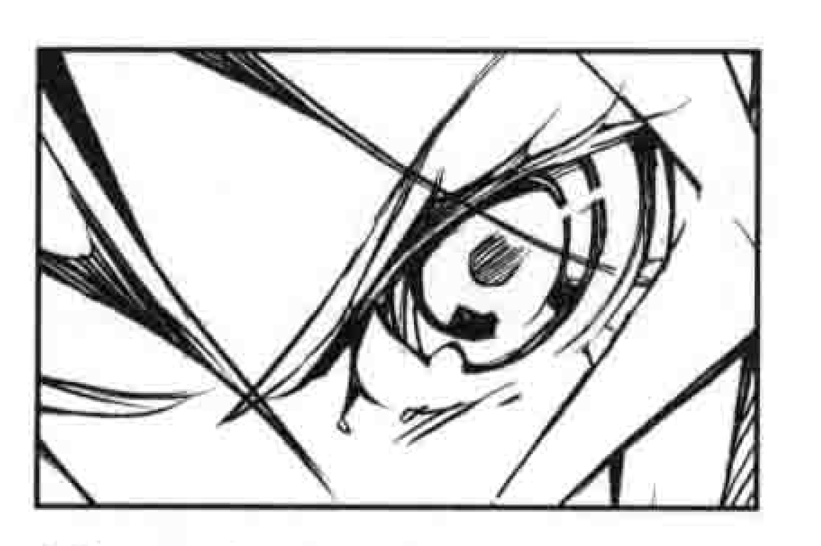
这里借用相当低的视角来呈现两者对峙的状态。

漫画阅读顺序 174 页← 175 页

よし！バランスを崩した!!
一気にたたみかけるぞ！
チャッ
棺桶に入りやすよう切り刻んでくれる!!

阴影的线条笔触

在后方的物体上加入细线条笔触，表现其怪异的感觉。



描绘内容的强弱

减少头发的光泽，让读者的视线集中在眼睛上。



将光点有效运用

用线条强弱来描写刀的轮廓以表现出锋利强悍的刀刃。此外，用涂黑与光点来表现刀的光泽与握刀的架势。







烟雾中的阴影

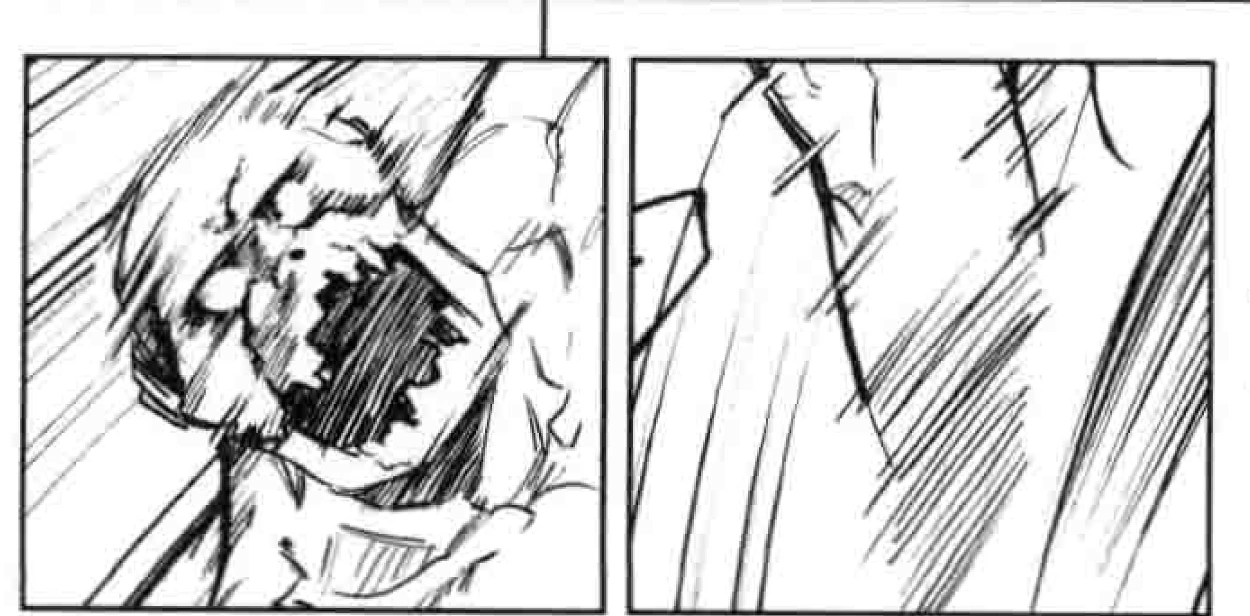
描绘在烟雾或雾气中手臂的阴影，要留意不要上得太深，并加入较粗的线条笔触。





兽毛的线条笔触

变身为魔兽的生物毛发，外侧的轮廓要明显，内侧则要以细而柔的线条来表现。



轮廓晃动

将主线的轮廓线以细而快的线条描绘，可以为角色带来动感。



表现强大的线条笔触

用粗线条与涂黑描绘可以表现出角色变身后变得更强的模样。

漫画阅读顺序 176 页← 177 页

表现有魄力的动作

使用分割构图及逆三角形构图来表现活灵活现的动作。



将聚焦的差异用线条笔触表现

把焦点放在远方的人物上，前方被切碎的身体只以效果线来表示。



DVD 影像收录

細切れになって悔い改めるがよい

有效使用涂黑

用白墨水与涂黑来替画面增加反差效果。

※ 只有第一格以影像方式收录

组合涂黑与线条笔触

如果涂黑的话，画面看来就会太沉重，因此边角部分以线条笔触来处理也能发挥其效果。



踩地的场面

以被踩碎的地面及飞散的石片来表示其力量。








让集中线飞离

可以表现出踩地的脚产生爆发性力量的样子。力量的集中线与火焰、爆炸的表现手法相同，使其留白飞离中心点，然后在周围加入较深的线条笔触。



螺旋构图

螺旋构图可以产生能量，并将其传达给读者。

漫画阅读顺序 178 页← 179 页





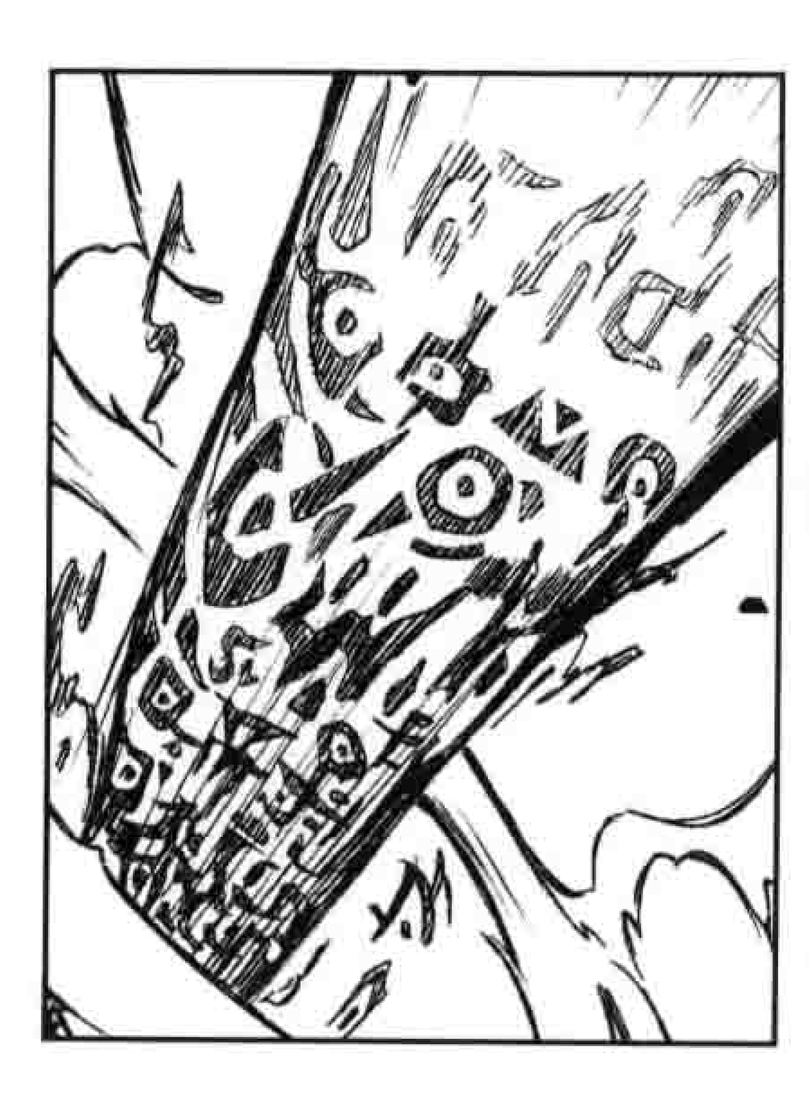
聚集的能量

在手的周围制造出椭圆的效果，表现能源正在聚集的样子。



组合复数构图

利用手腕与效果音，同时使用 X 构图及对角线构图两种方式呈现。



纵横线条笔触

为了呈现主角的手腕特色，因此以魔法的形象来塑造纹路，然后用细线条笔触的渐变来描绘。

用效果线来造影

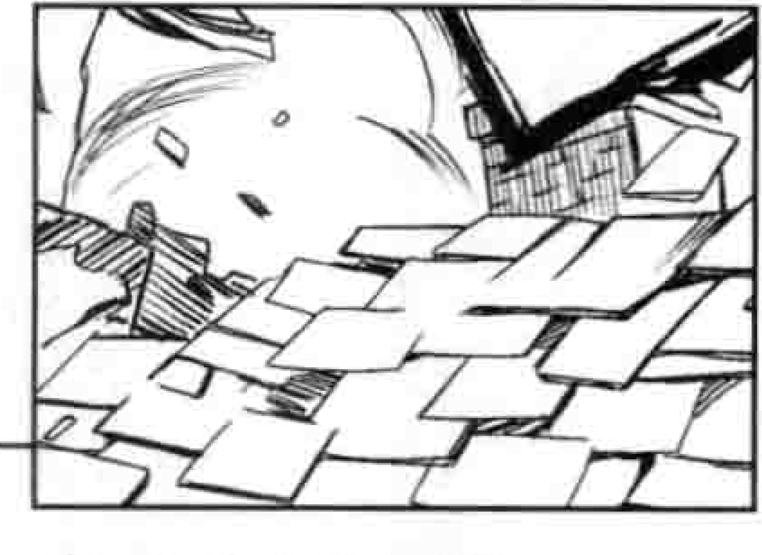
用效果线来画口中及脖子的阴影，以表现出跃动感。描绘时要配合动作方向，使用较长的线条笔触。

ウウ…
オノレ調子ニノルナヨ…
ビク
……喋ったぞ
気持ち悪いな…
ブチ
ギギ!!
わー怒った!!
ジュウちゃん!
ヂュ!!



手绘文字也要运用有魄力的线条笔触

文字的轮廓如果不是使用单一线条，而是多种粗线条笔触交叉重叠的话，就可以创造出有震撼力的文字。



省略也很重要

在屋顶的瓦片或砖块的影子部分加入线条笔触的感觉，被光照到的地方则用白墨水消除。



粉碎岩石的表现

在四角形上加入强弱有别的轮廓线，并点缀稍微龟裂的线条笔触，就能够画出粉碎的岩石。

最大的格子

以倒三角形的构图表现聚集在主角背后的巨大能量，呈现出仿佛要冲破画面般的魄力。



火焰的颜色

即使是火焰，也有各种颜色。利用涂黑、线条笔触与白墨水三种颜色来表现火焰的动态及颜色。



飞散物的表现

通过烧焦的衣服被热气吹散的样子，来表现出火焰的强大。

用线条笔触来描绘魔法

使用细线条笔触来表现出带有万夫莫敌气势的魔法。



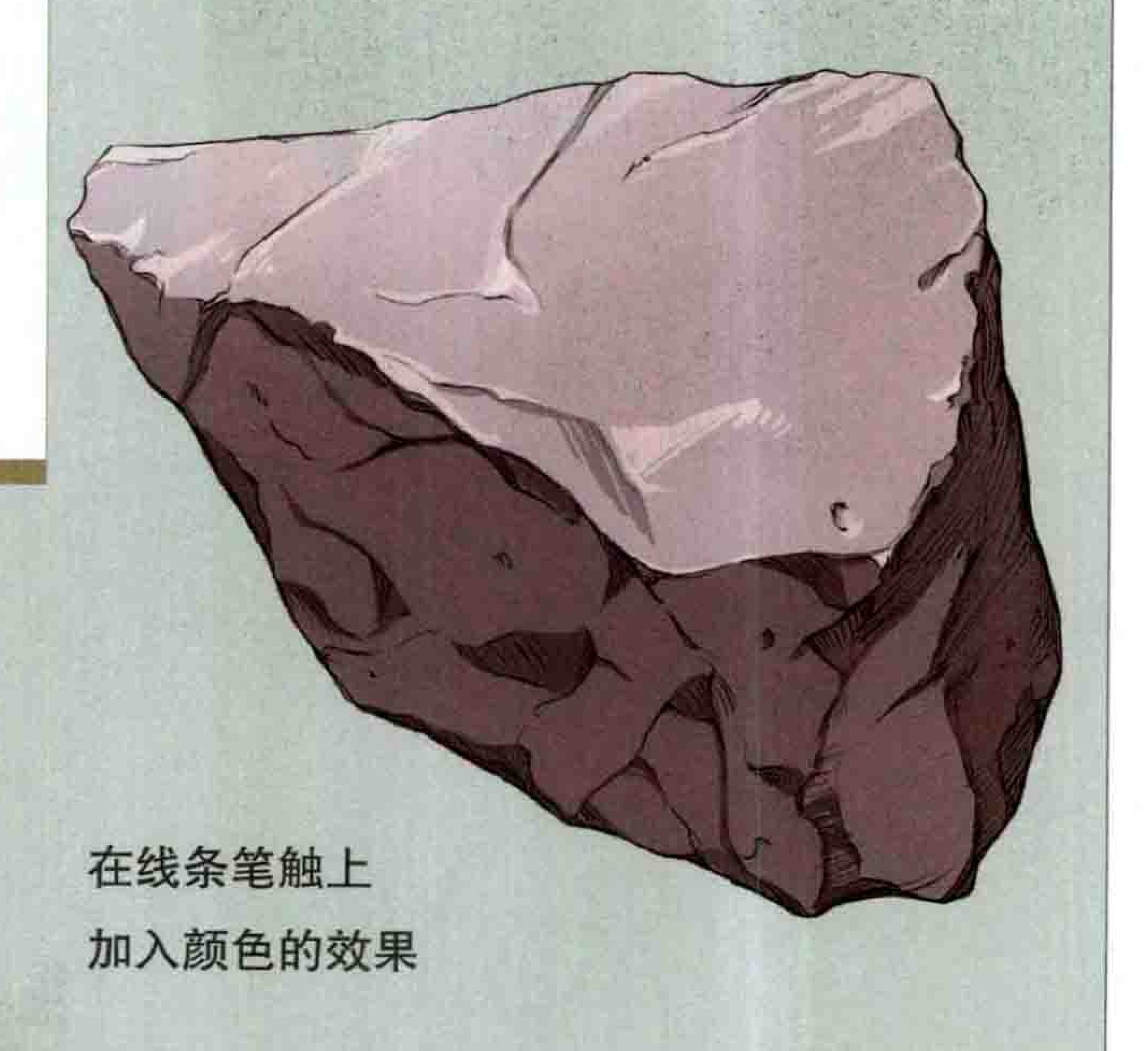
石头

以粗糙线条笔触

表现凹凸质感



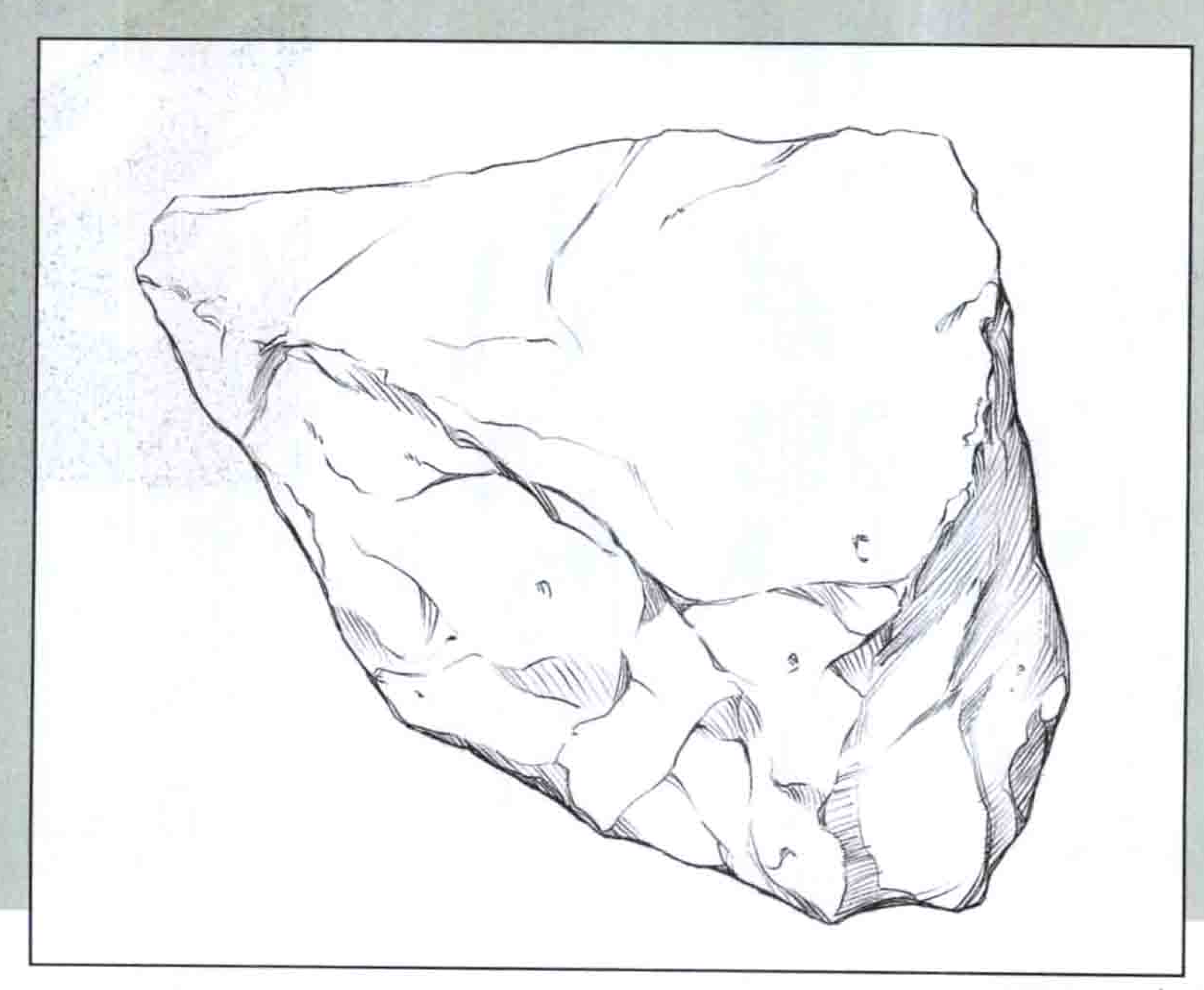
留心凹凸的质感，不要加上亮点，以略粗的线条笔触来表现。



在线条笔触上

加入颜色的效果

运用线条笔触的彩色表现手法



仅有线条笔触的效果

火焰

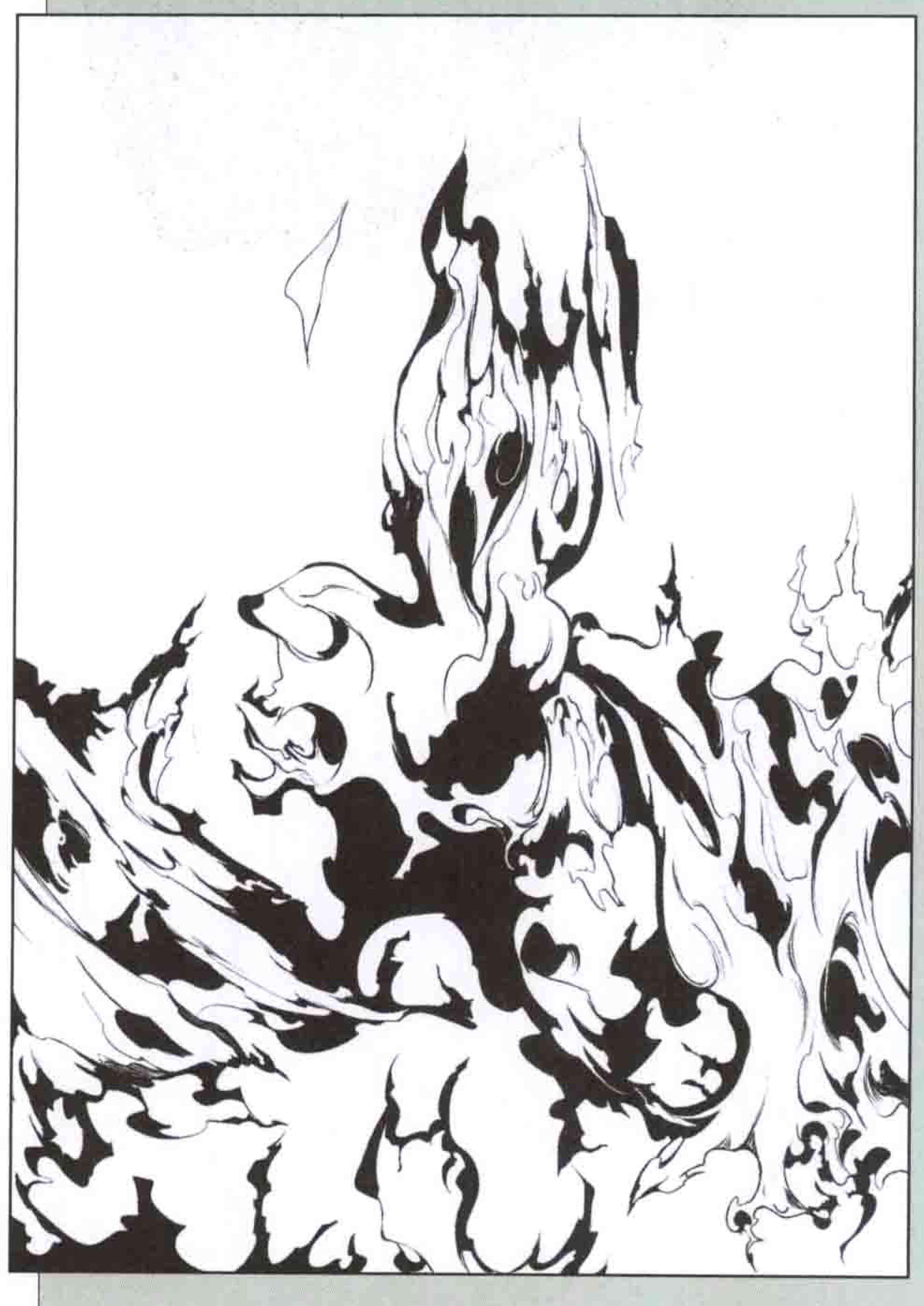
明暗差别明显的反差对比



为了表现光，需加强反差对比，把较深的影子部分描绘出来。



在线条笔触上加入颜色的效果



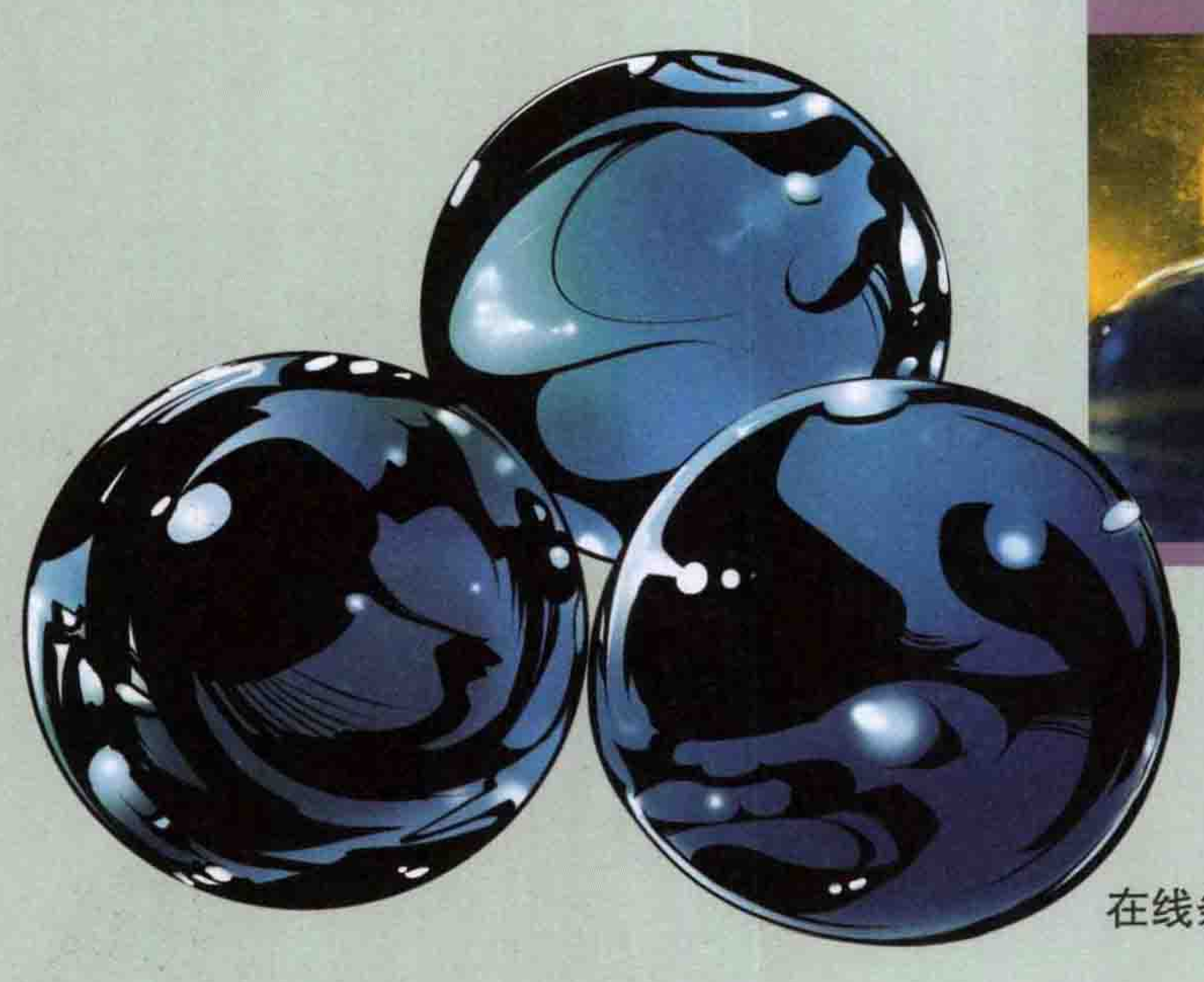
仅有线条笔触的效果

弹珠

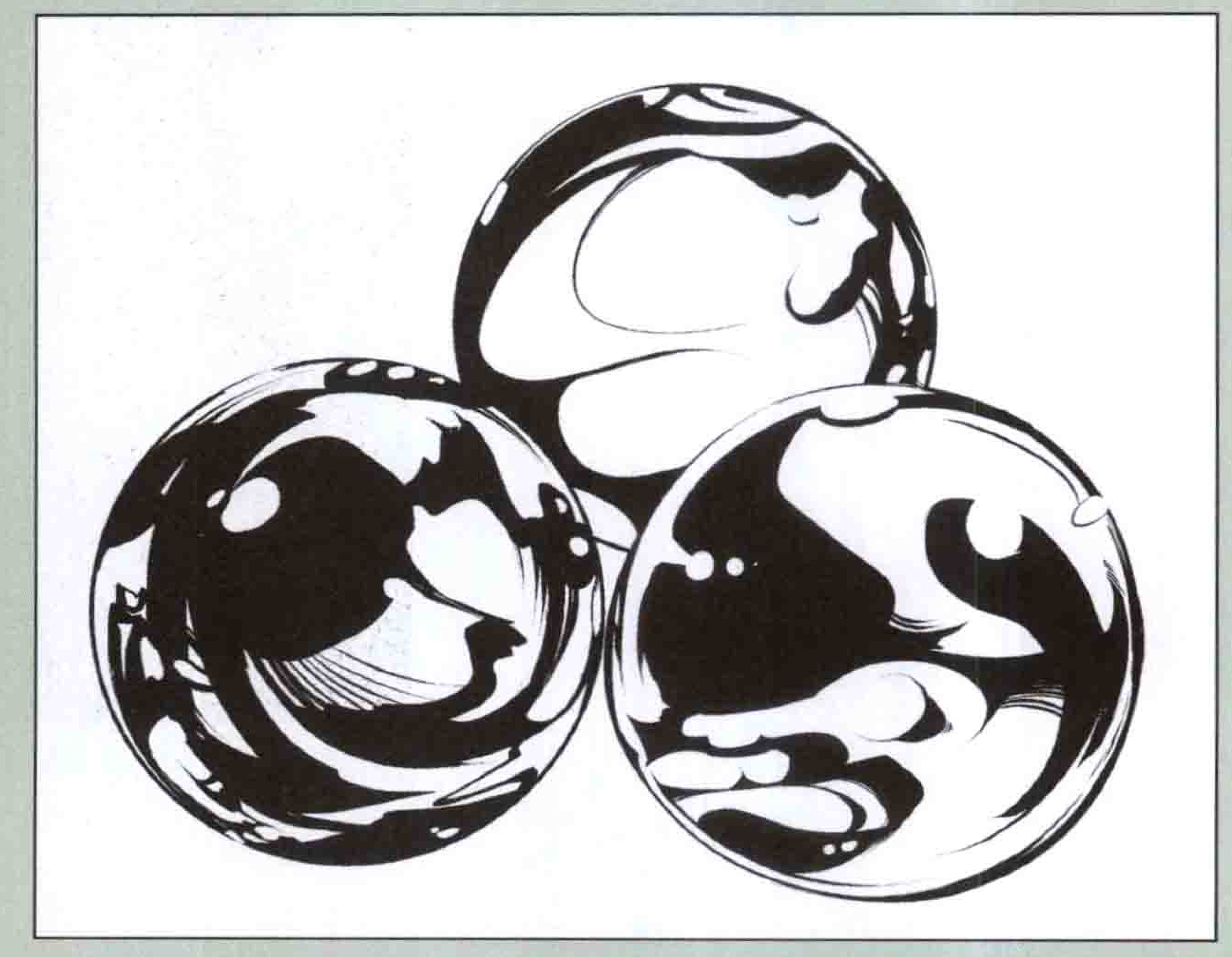
透明感觉

玻璃质感

注意光源并加入明暗感觉，以颜色来表现弹珠的透明感。



在线条笔触上加入颜色的效果



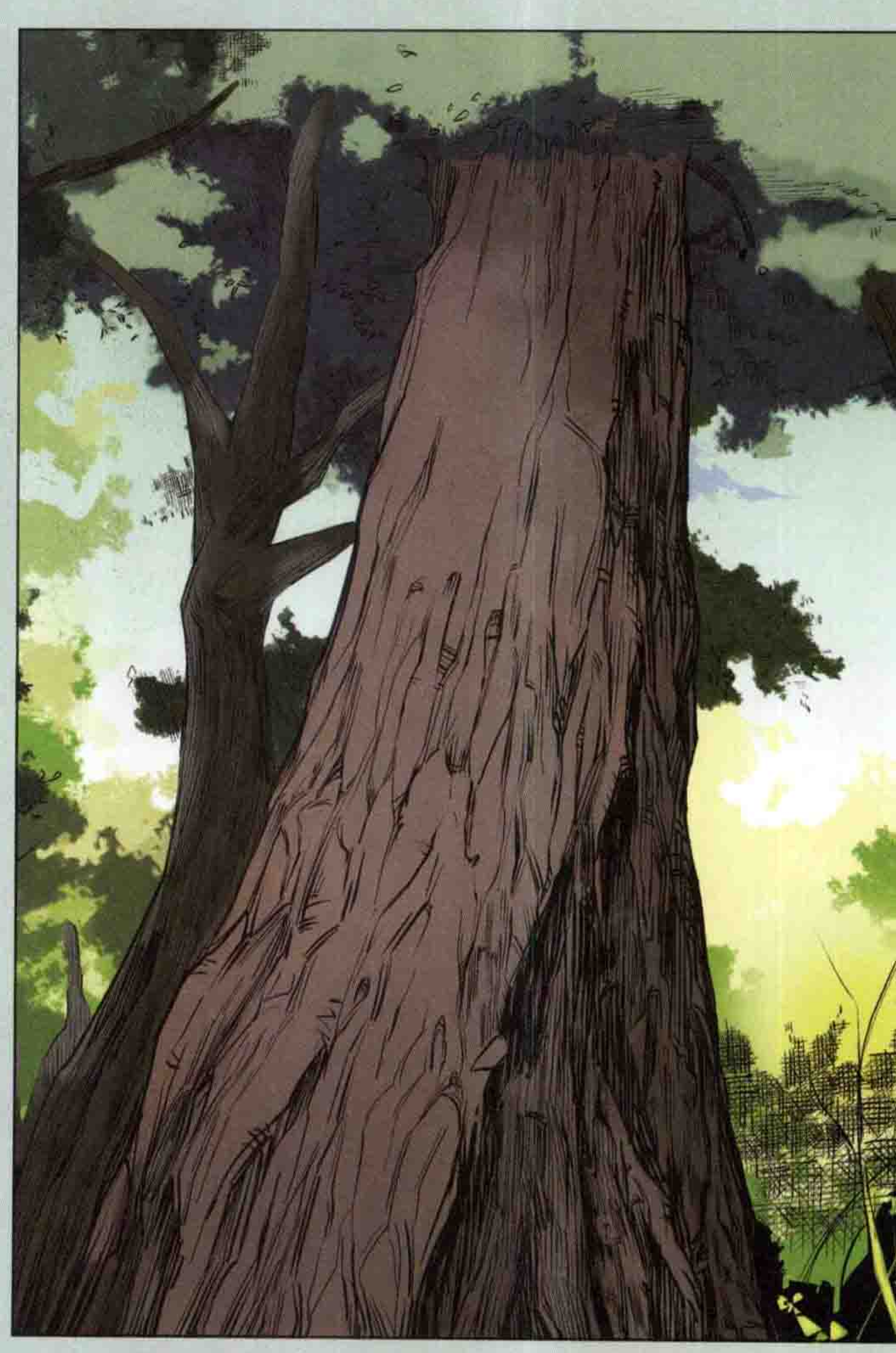
仅有线条笔触的效果

树木

密与疏、省略与整合 2

要领与花朵相同，不需要把树叶一片片画出，而是留心于影子的部分、明亮的部分以及整体的形态。





在线条笔触上加入颜色的效果



仅有线条笔触的效果

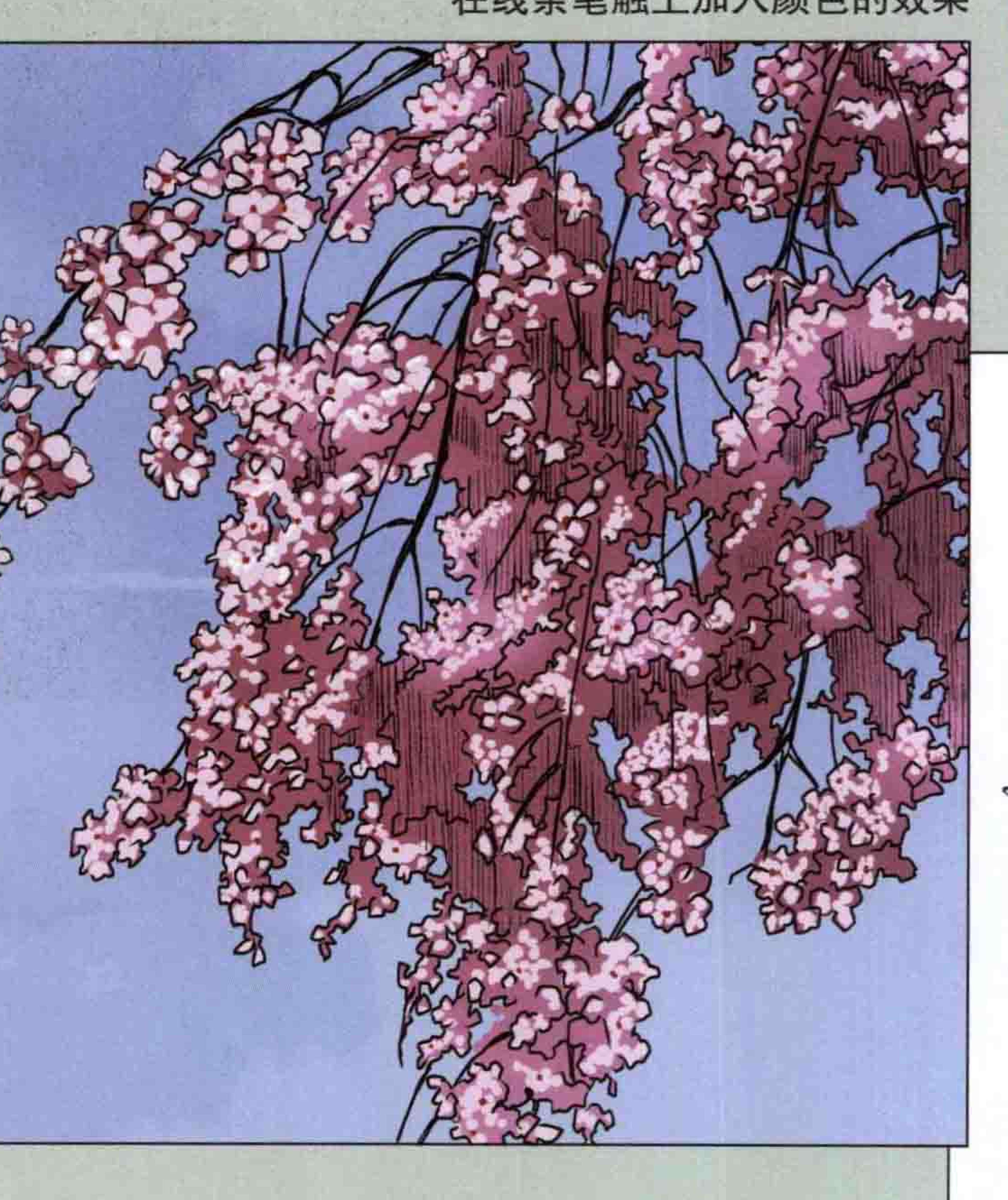
花朵

密与疏、

省略与整合 1

不需要把花瓣一片片画出来，而是在抓到整体形状后，把影子等部分用线条笔触或色彩加以省略。





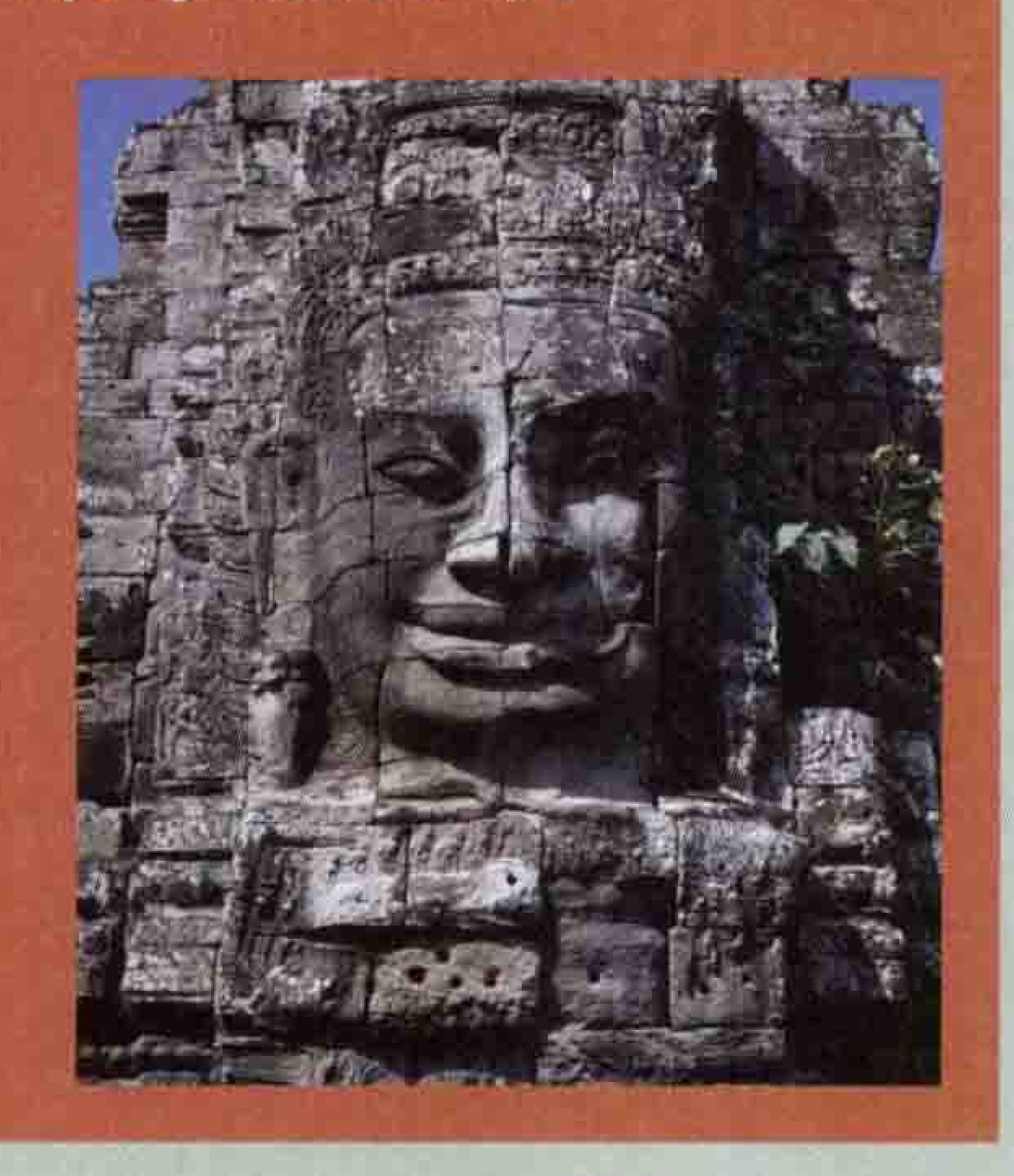
在线条笔触上加入颜色的效果



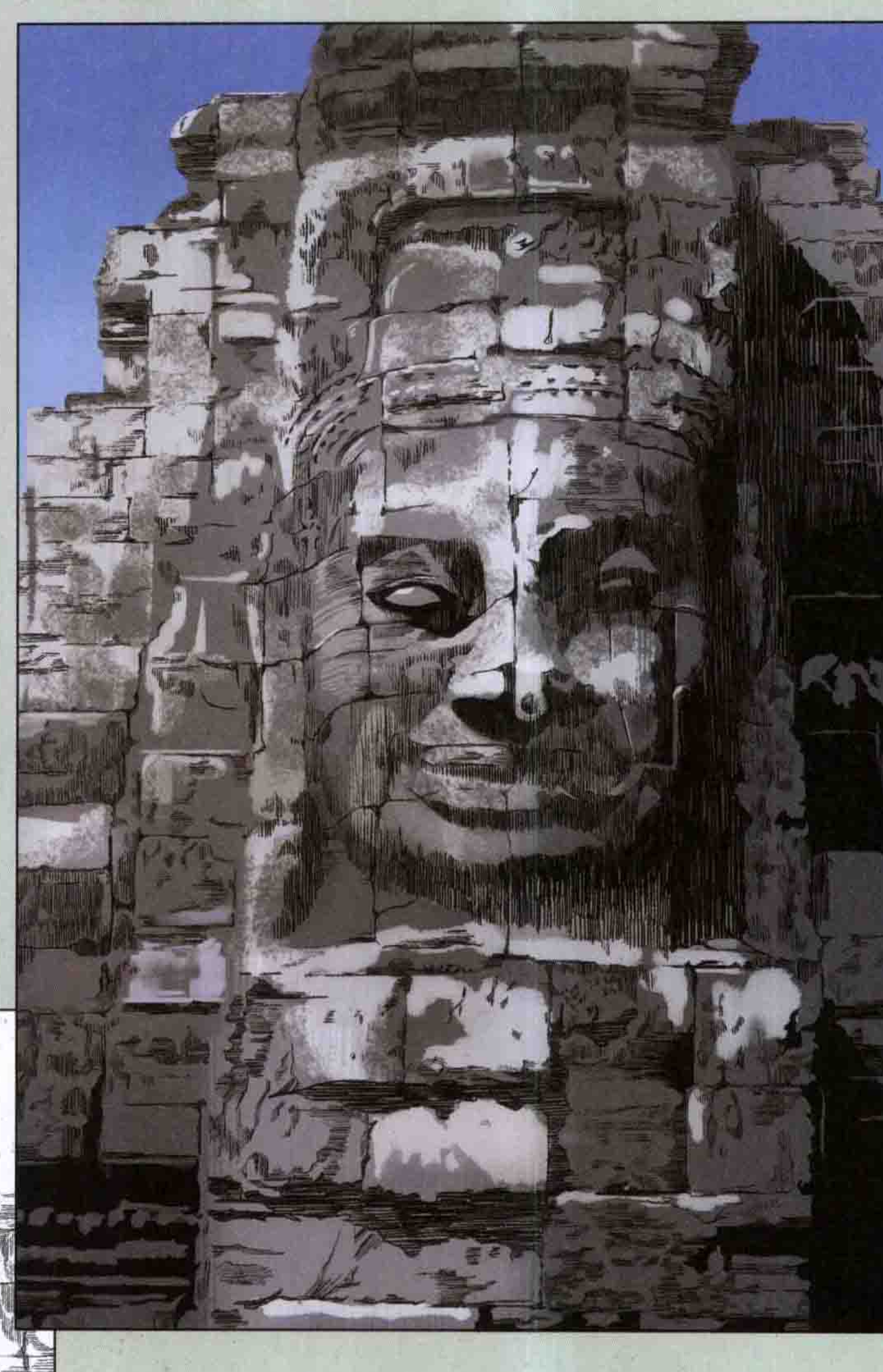
仅有线条笔触的效果

遗迹

从影子来掌握形状



在线条笔触上加入颜色的效果





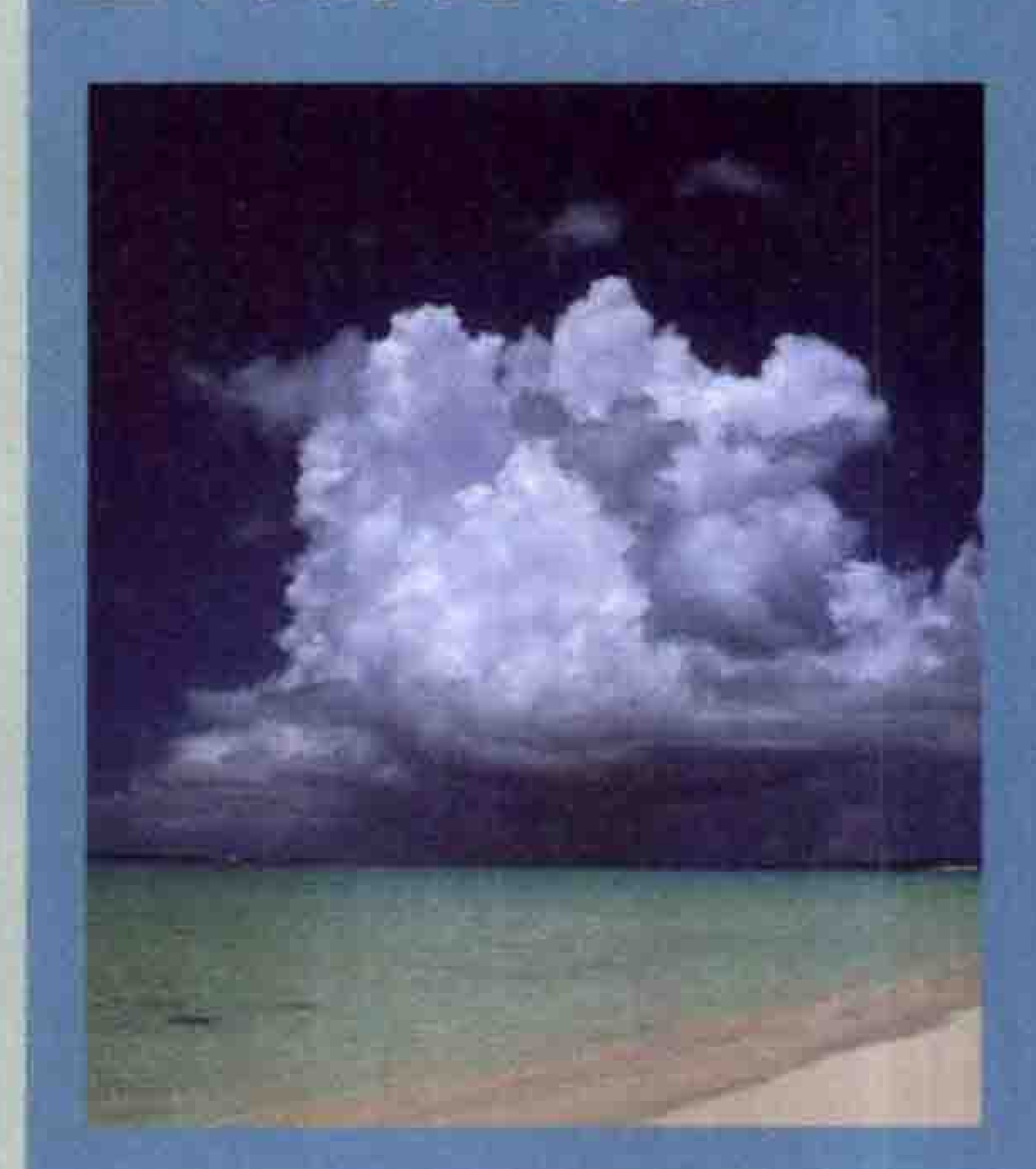
从影子强烈的部分来刻画其形状，遗迹所使用的石材则以较粗的线条笔触来表现。

仅有线条笔触的效果



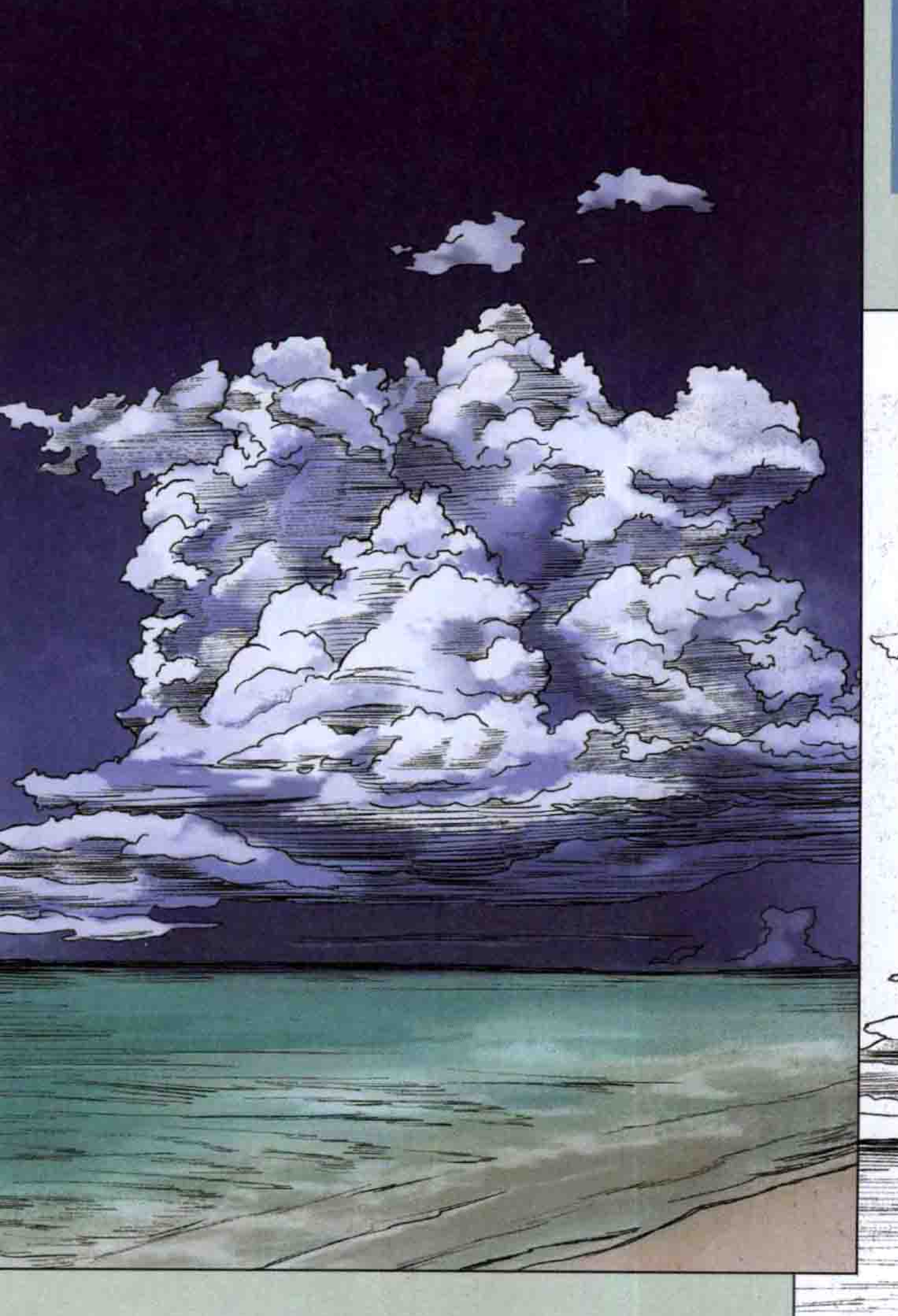
空·云·海

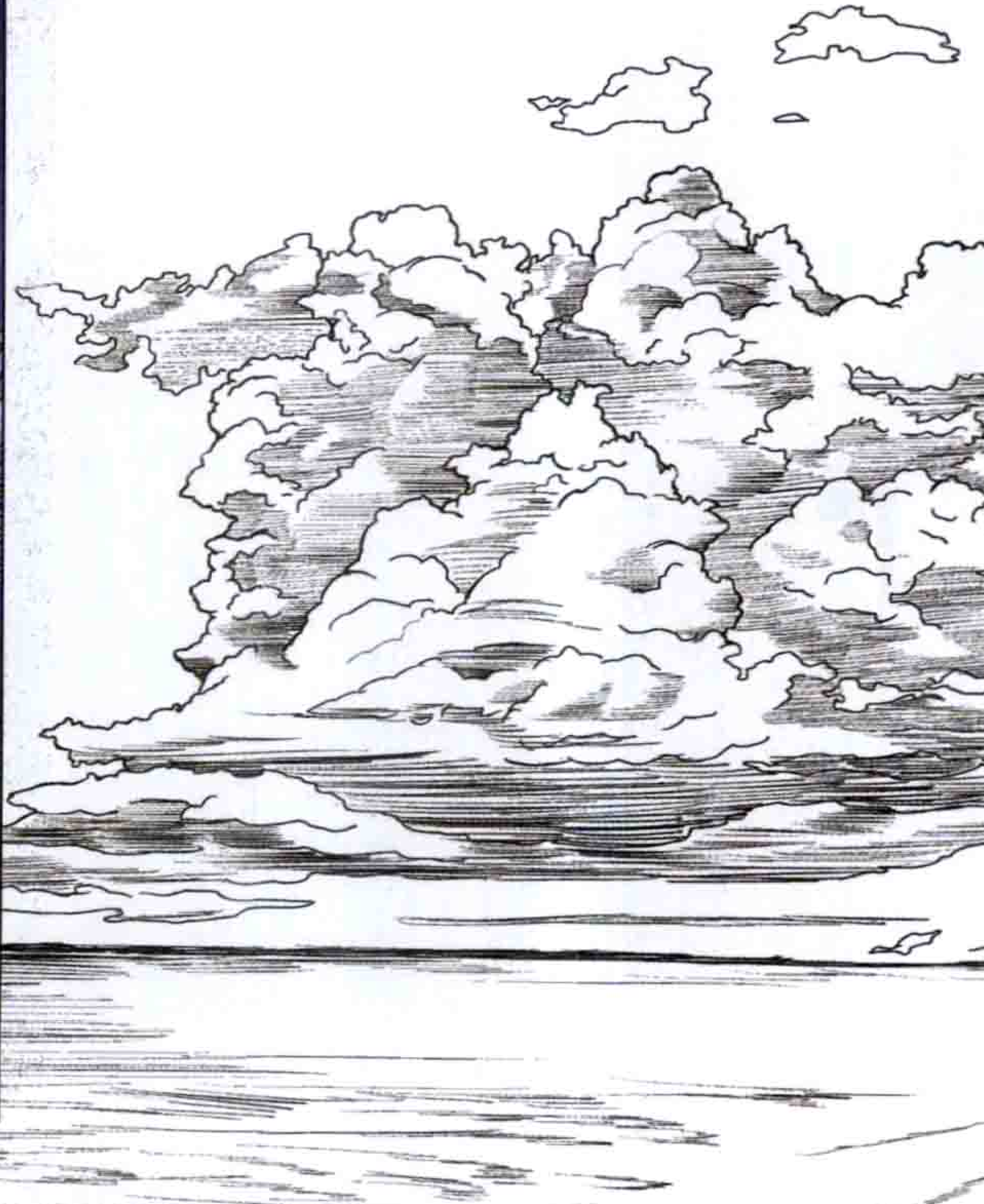
空间的宽阔感



将线条笔触加入横向的固定方向，表现出空间朝横向扩展的感觉。

在线条笔触上加入颜色的效果





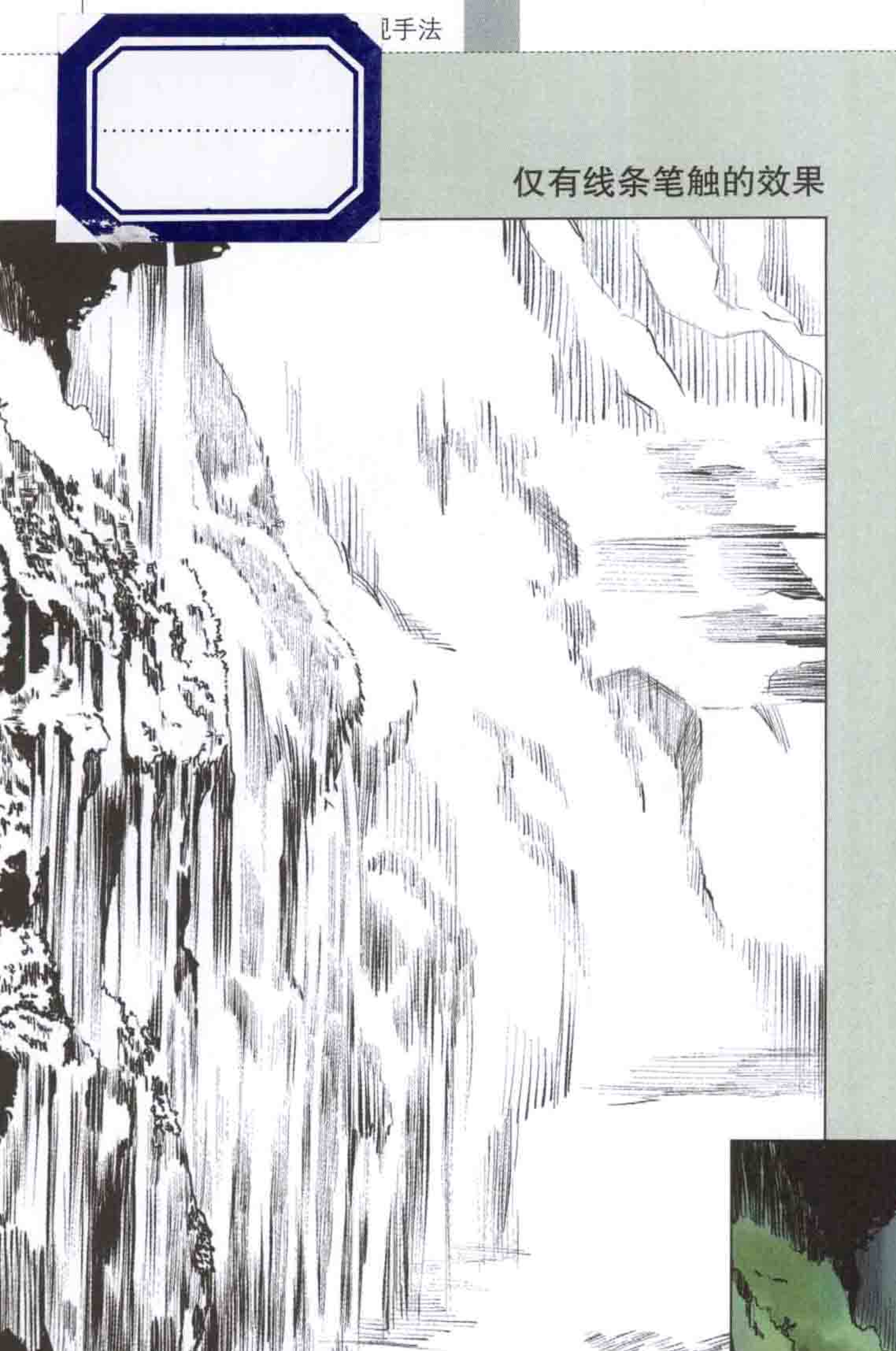
仅有线条笔触的效果

瀑布

描绘泼溅起来的白沫水烟



仅有线条笔触的效果



在线条笔触上加入颜色的效果

瀑布冲下的样子要以锐利的线条笔触描绘，触碰到岩石而飞溅起来的水烟，则以留白表现。